

Clarissa Marquezepi Picolo

Games contando histórias: uma discussão sobre a narrativa nos JRPGs

Dissertação apresentada para o
Programa de Pós-graduação em Letras
do Instituto de Biociências, Letras e
Ciências Exatas, UNESP - São José do
Rio Preto, sob orientação do Prof. Dr.
Alvaro L. Hattner.

São José do Rio Preto

2013

Agradecimentos

Dedico esta dissertação

a Fausto, quem originalmente me apresentou aos jogos eletrônicos, e, portanto, nada disso teria sido possível sem ele,

a Alvaro, que sempre me apoiou e a quem eu devo a concretização das minhas pesquisas,

a Sueli e Luiz, por nunca deixarem de acreditar em mim,

a Zilda e Tony, que estiveram sempre presentes,

a Winnie, pois sei que não deixará nosso sonho morrer,

e a Purita, Mel e Nêga, companhias constantes durante o processo de escrita.

Resumo

O presente trabalho é uma reflexão sobre estrutura narrativa, narrador e foco narrativo em jogos eletrônicos do gênero JRPG. Partindo da ideia de que os jogos desse gênero combinam elementos narrativos com elementos lúdicos de forma harmônica, são analisados três títulos, *Chrono Trigger* (2008), *Tales of Symphonia* (2004), *Eternal Sonata* (2009), nos quais não só se verifica uma influência mútua entre narrativa e regras, mas que também desenvolvem essa união a ponto de apresentarem diferentes percursos narrativos que são ativados e escolhidos de acordo com o jogador. Dessa maneira, busca-se na ludologia as definições de jogos eletrônicos apresentadas por Galloway (2006), Juul (2005) e Aarseth (2004), que são postas a dialogar com conceitos da narratologia propostos por Chatman (1978) e Bal (2007), proporcionando o entendimento da estrutura de um jogo eletrônico em função da organização dos elementos narrativos em comunhão com os elementos lúdicos, do narrador presente neste tipo de texto, do foco narrativo pelo qual os eventos são narrados e da presença do jogador como um participante efetivo no desenvolvimento do jogo. Na convergência dessas duas vertentes teóricas, elabora-se uma proposta de ludonarrativa, espécie textual em que histórias são contadas por um narrador atuante, que vive e age de acordo com as regras do jogo, respeitando-as e dando sentido para elas dentro da narrativa, de modo a incluir significativamente o jogador não somente como um interagente, mas também como um participante no texto.

Palavras-chave: narratologia, ludologia, interatividade, jogos eletrônicos

Abstract

This paper is a consideration about narrative structure, narrator and narrative perspective in video games from a genre called JRPG. Starting from the idea that the games within this genre harmoniously combine narrative elements with ludic instances three games are analyzed, *Chrono Trigger* (2008), *Tales of Symphonia* (2004), *Eternal Sonata* (2009), which not only present mutual influence between narrative and rules, but also develop this combination to the point of providing different narrative pathways which can be activated and chosen according to the player. Hence, this thesis works with concepts from ludologists that searched for a definition of video games, such as Galloway (2006), Juul (2005) and Aarseth (2004); these concepts are discussed with ideas of narrative analysis, proposed by the narratologists Chatman (1978) and Bal (2007). The discussion then provides an understanding of the structure of a video game focusing on the organization of narrative elements along with the ludic instances, the narrator present on this type of text, the narrative perspective by which events are narrated and the presence of the player as an effective participant in the development of the game. Supported by the convergence of those theoretical aspects, we shall draw up a proposal for a ludonarrative, a type of text in which stories are told by a narrator who lives and acts in accordance with the rules of the game, respecting them and giving meaning to them within the narrative, in order to significantly include the player not only as an interactor, but also as a participant in the text.

Keywords: narratology, ludology, interactivity, video games

Sumário

Introdução	6
1. Jogo eletrônico: um novo meio para contar histórias	14
2. Como a narrativa se configura no jogo eletrônico.....	19
3. A arquitetura narrativa em um jogo eletrônico e as particularidades do meio.....	32
3.1. A estrutura de um jogo eletrônico.....	32
3.2. A narrativa em um jogo eletrônico	38
4. JRPG como gênero e mídia: discutindo suas especificações.....	50
4.1 Características do gênero.....	57
<i>História e estrutura</i>	58
<i>Personagens</i>	67
<i>Gameplay</i>	69
<i>Estética</i>	73
4.2 Explicando os objetos.....	78
<i>Chrono Trigger</i>	78
<i>Eternal Sonata</i>	80
<i>Tales of Symphonia</i>	83
5. Análise.....	85
5.1 Estrutura narrativa nos JRPG e um lugar possível para o narrador	85
5.2 Narrador, narrativas embutidas e focalização.....	109
Considerações finais	134
Bibliografia	139
Ludografia.....	144
Anexo A – A forma da vida.....	146
Anexo B – As funções de Propp	147

Introdução

Nos primórdios de sua criação, o videogame era um entretenimento que oferecia àquele que jogava alguns momentos de diversão que terminavam em uma soma de pontos. Quanto mais pontos acumulados, mais o jogador havia avançado naquilo que o jogo propunha. Essa mídia, no entanto, não estacionou neste estágio, e conforme novas tecnologias e novas ferramentas de programação foram sendo inventadas, diferentes tipos de jogos foram surgindo; jogos que não só ofereciam o acúmulo de pontos ao jogador, mas também o inseriam na pele de uma personagem, davam a ele variados cenários de um mundo fictício, e o encaminhavam a uma história pré-determinada. O jogador então pôde começar a interagir com o jogo não somente no nível que testava a habilidade do jogador com os comandos e controles, mas também com a interação proporcionada pela combinação de uma narrativa com aquele sistema primário que definia “jogo”.

A atenção acadêmica despertada pelos jogos eletrônicos há mais de uma década é fruto da popularidade atingida por essa mídia em vários campos do conhecimento. Os *games* tornaram-se produtos culturais influentes, entendidos hoje como resultado, reflexo e expressão de uma geração; a variabilidade de títulos e gêneros existentes nessa mídia abrange desde temáticas infantis e educacionais até aqueles que questionam nosso comportamento e nossa natureza humana, trazendo para a tela do computador indagações acerca do luto, desapego, solidão ou relacionamentos interpessoais. Essa gama temática possibilita que os jogos eletrônicos sejam estudados por várias áreas do conhecimento, como a psicanálise, antropologia, filosofia e literatura.

Para os jogos eletrônicos de hoje, aquele sistema primário baseado somente no acúmulo de pontos não é mais regra geral. Ele existe mesclado com outros objetivos, e

por vezes é até eliminado. Conforme diferentes aspectos foram sendo incorporados aos jogos eletrônicos, novas experiências de jogar puderam ser proporcionadas sem que houvesse a necessidade de se basear em um sistema de pontos; dentre esses aspetos, podemos dizer que a narrativa se configura como um dos mais notáveis, senão um dos mais influentes; a narrativa adquiriu uma grande importância dentro do mundo lúdico, e este, ao comportar a narrativa dentro de si, permitiu-se ser modificado por ela.

É possível generalizar que a maioria dos jogos lançados atualmente que tem o objetivo de atingir o grande mercado possui um potencial narrativo, manifestado de diferentes formas, em diferentes níveis. É difícil, portanto, atestar que os jogos não correspondem a uma mídia produtiva para contar histórias.

O objetivo deste trabalho é demonstrar que jogos eletrônicos, além de incrementarem a experiência narrativa, apresentam características similares a determinadas estruturas narrativas vistas por uma perspectiva estrutural, e que, dessa maneira, tanto a parte narrativa quando a parte lúdica dentro do jogo são intensificadas, fazendo com que este converta a narrativa veiculada dentro de si em uma ludonarrativa. Para atingi-lo, devemos dialogar com vertentes teóricas da teoria da narrativa, da narratologia e da ludologia, e ver o jogo eletrônico como um texto que incorpora e desenvolve uma narrativa em comunhão com seus aspectos intrínsecos. Pensando nesse propósito, foram escolhidos para compor o corpus três jogos que possuem narrativas com estruturas similares – *Chrono Trigger* (2008), *Tales of Symphonia* (2004), *Eternal Sonata* (2009) – e que servirão de metonímia para os processos estéticos endereçados. Dessa maneira, podemos observar uma recorrência de estruturas, como elas se organizam dentro do jogo como texto e no que isso reflete para o jogar, e observar, nos pontos em que os três jogos diferem entre si, onde está o potencial expansivo e inovador da ludonarrativa.

Atenta-se ao fato de que os jogos eletrônicos não tenham reinventado a maneira de se contar histórias. Verifica-se que os jogos eletrônicos se apropriaram da nossa natureza humana de narrar, e que a adaptaram de uma maneira que ela pudesse se desenvolver junto com os elementos lúdicos. De acordo com Aarseth (2005), quando definiu os games como a arte da simulação, podemos dizer que estes – além de simular aulas, comportamentos, cenas de crime e voos avião – estão simulando narrativas, e, nesse processo, acabam de fato por contar histórias.

Há, entretanto, um questionamento em relação à existência da narrativa dentro do meio virtual do videogame, uma discussão que já vem se prolongando há pelo menos duas décadas, e que acabou por se tornar uma problemática frequentemente mencionada como uma batalha na área dos estudos de jogos de computador travada entre a narratologia e a ludologia. Se a narrativa for considerada como característica intrínseca de qualquer artefato lúdico, ela se faz necessária e básica para que qualquer jogo faça sentido. E é nesse ponto que se encontra uma divergência de opiniões referentes ao que **são** os jogos eletrônicos e **como** é possível que um meio composto basicamente por ações conte uma história.

A princípio, a batalha é assim referenciada em razão da injustificável crença de que disciplinas diferentes ou abordagens diferentes não podem dialogar sobre o mesmo objeto. A disputa ganha força por conta do receio que alguns teóricos, entre eles Espen Aarseth (2004) e Markku Eskelinen (2004), têm em ver uma mídia relativamente nova ser “colonizada” por disciplinas que já “dominam” outras mídias mais canônicas, como a literatura e o cinema. Ou então, o debate prossegue por conta de um fenômeno peculiar chamado “narrativismo”, que tenta adquirir e englobar para si qualquer objeto que seja de possível interesse acadêmico. De uma maneira ou de outra, essa luta de opiniões em relação àquilo que um jogo é, significa ou veicula produziu uma série de

conceitos e ideias, como as de Janet Murray (2003), que parte do princípio de que jogos são histórias e que não há fortes distinções entre as duas formas. Sendo assim, todo jogo eletrônico é sempre uma história, independentemente de quão abstrato ele seja.

Outro teórico, Wolf (2007), considera jogos como mídia equivalente a livros, cinema e televisão, ou seja, um fenômeno cultural no mesmo patamar de importância e influência, e que necessita de uma disciplina exclusiva. Ele afirma que, à medida que os jogos eram feitos com tecnologias mais complexas, maior era a tendência de se desenvolver jogos centrados em uma história e em uma narrativa, com personagens que entram em conflito com o mundo ficcional proposto. O que, portanto, seria um processo natural. O teórico, no entanto, não parece necessariamente entusiasmado com o fato, já que ele mesmo afirma que as narrativas em jogos de computador ainda estão a desejar.

Wolf não é o único que expressa certo descrédito em relação à narrativa no jogo eletrônico. Ryan considera a narrativa – quando existente em um jogo eletrônico – como algo que surge quando as regras e o design falham em inovar:

Uma ideia que nos leva a pensar a narrativa como quase um acaso, algo não natural que tem uma função específica quando existente em um jogo, servindo para preencher o vazio deixado pela ausência ou falha das características naturais de um jogo (regras e design). O que ela ressalta como um fator benéfico das narrativas em jogos eletrônicos é o fato de novos modos de envolvimento serem oferecidos: é possível trocar de papéis em tempo real, personificar um vilão ou um herói, participar da criação coletiva de uma história ou explorar um mundo em busca de uma história.

A autora afirma que em jogos narrativos – ou em jogos narrativizados, um termo que ela também usa – o jogador é movido por objetivos que não se restringem somente à marcação de pontos ou à resolução de um quebra cabeça: a motivação passa a fazer parte de um outro paradigma, relacionado aos eventos da história proposta, aos

personagens que ali participam e ao mundo onde a história acontece. Um jogo narrativo motiva o jogador participar de situações cujo objetivo (que muitas vezes coincide com a resolução dos conflitos) é salvar o mundo, resgatar a princesa, superar um trauma, fugir de uma prisão, sobreviver.

Teóricos do círculo da ludologia também desprivilegiam a narrativa, mas a intenção deles é diversa: eles pretendem que o estudo de jogos seja feito com foco nos jogos em si, e não naquilo que eles podem conter ou expressar na narrativa. Seus estudos e escritos são norteados pela definição geral de jogo estabelecida na disciplina: jogo eletrônico é jogo eletrônico – em oposição a outros termos usados para se referir aos *games* (narrativa interativa, filme interativo, hipertexto interativo, jogo-livro, jogo-filme, jogos narrativos) que, de certa maneira, traziam uma prolixidade desnecessária para esse campo de estudo, e acabava por confundir o conceito desse objeto com outras mídias que são similarmente constituídas.

Apesar de não enfatizarem a narrativa, não o benefício que esse tipo de construção pode trazer para determinados jogos. Eles focam em outros aspectos fundamentais que definem e estruturam o videogame como mídia antes de se voltarem para a narrativa, porque ela não necessariamente é o aspecto mais importante de um jogo eletrônico.

Um deles, Jesper Juul (2005), é um ludólogo para o qual não bastou somente estudar os jogos pelos jogos e assim trabalhar em cima daquilo que esse objeto oferece: ele faz uma tentativa de formalizar uma definição, lançando mão de conceitos para sistematizar o que seria jogo eletrônico, resultando em uma formalização, por assim dizer, porque ela se atém à estrutura, à forma do jogo como objeto isolado mais do que inserido em qualquer contexto externo. Segundo ele, o modelo clássico de um videogame é um sistema formal baseado em regras e no qual diferentes resoluções tem

diferentes valores. Ao estabelecer tal modelo, percebe-se os limites da própria definição e em como estes limites são quebrados ou quase quebrados por objetos que, sem dúvida, são jogos.

Outro ludólogo, Espen Aarseth (2004), aponta que jogos eletrônicos são um fenômeno cultural e, mais importante ainda, que eles não são somente uma mídia, mas várias mídias. Segundo o autor, as várias e extensas diferenças que existem entre os textos que compõem o grande conjunto dos jogos eletrônicos fazem com que a perspectiva tradicional de mídia se torne inútil, apesar de não sugerir uma nova. O ludólogo não nega que existam narrativas em jogos eletrônicos, mas enfatiza que a distinção entre as duas formas é importante para que não se ignore qualidades essenciais das duas categorias, e que se verifique onde as duas possuem similaridades.

Aarseth também prega a ideia de que jogos eletrônicos são “arte da simulação”. Ele atesta que a estrutura básica de todo jogo é a simulação – e não a narrativa, que faz com que pedaços entediantes da história apareçam em determinadas partes do jogo. A simulação é o aspecto que está por trás de tudo, possibilitando uma hermenêutica de baixo para cima, em que a experiência e o significado estão sempre de acordo com o que o jogador faz.

Para definir jogo, o ludólogo Gonzalo Frasca (1999) preferiu associar o objeto com a definição do conceito que identifica sua natureza: *ludus*. Ele parte do princípio que diferencia “brincadeira” de “jogo”, e por meio dessa diferenciação ele chega aos conceitos de *paidea* e *ludus* propostos originalmente pelo filósofo Andre Lalande, que, respectivamente, identificam as duas formas de jogar sendo a *paidea* uma atividade física ou mental que não tem qualquer objetivo útil, imediato ou definido *eludus* como uma atividade organizada a partir de regras que definem uma vitória ou uma derrota.

Muitas vezes a ideia de ganhar ou perder pode estar associada com a própria proposta da história do jogo: os objetivos podem coincidir. Vencer aquele jogo significa resgatar a princesa; perder nesse mesmo jogo significa não atingir este objetivo, desistir no meio do caminho, não conseguir ultrapassar os outros desafios menores que aparecem ao longo da jornada. Esse é o caso dos jogos do nosso corpus: eles são construídos em prol da narrativa, e por isso ganhar ou perder está diretamente ligado à prosseguir naquela história ou não, conseguir chegar até o final bom ou não. *Chrono Trigger*, *Eternal Sonata* e *Tales of Symphonia* fazem parte de um gênero chamado JRPG, conhecido por dar considerável espaço e importância para a presença de uma longa história com personagens que se desenvolvem ao longo dela, que enfrentam dilemas e conflitos das mais diferentes naturezas, frequentemente pressionados por uma força de autoridade maior. Nesses jogos, o jogador comanda um herói previamente definido, e assiste de camarote, pelos olhos daquele herói, as ações desenvolvidas. O jogador, nessa posição, é o responsável por fazer com que a história chegue até o fim e, preferivelmente, até o final mais agradável.

Em vista dessas características, propomos aqui uma análise que enfatize tanto aspectos lúdicos quanto narrativos, para encontramos a intersecção das duas frentes e compreender como o sistema desse tipo de jogo funciona. Acreditamos que esses jogos, servindo de metonímia para outros que também apresentem tais características, combinam regras e narrativas de tal maneira a comportar em si um híbrido, uma ludonarrativa.

Para este fim, no primeiro capítulo abordo uma discussão sobre a definição de jogo como um fenômeno cultural, sobre como se tornou possível a presença de uma narrativa em um meio virtual e interativo.

No segundo capítulo, exploro os aspectos da narrativa do videogame à luz da teoria da análise estrutural da narrativa, pensando em como o jogo eletrônico pode ser considerado um texto, quais as consequências disso para o objeto, e quais são as formas de representação dentro dele.

No terceiro capítulo, são trabalhados os aspectos formais do jogo eletrônico e como eles proporcionam um lugar para a narrativa nele. Esta parte envolve estudar definições de narrativa com proposições a partir da ludologia que procuram compreender a ludonarrativa. A problemática da identidade dos jogos eletrônicos como narrativa também será abordada, já que essa discussão representa um ponto crucial no desenvolvimento da pesquisa de jogos e no próprio entendimento deles como mídia.

No terceiro capítulo discuto o gênero RPG, o subgênero JRPG, explicando o que eles são, como surgiram, e porque eles são especiais para este trabalho. É um momento em que explico detalhes como tipos de protagonistas, personagens particulares desse subgênero, o tipo de história comumente apresentada. De certa maneira, esse capítulo também coloca em questão a importância de se definir um gênero de jogo eletrônico. Ao final, escrevi uma descrição e explicação da narrativa e da *gameplay* de cada objeto a ser estudado aqui.

Por fim, no quarto capítulo analiso a figura do narrador à luz de uma estrutura narrativa possível para os jogos aqui estudados, com o intuito de situar o narrador dentro do jogo. Procuro pelo o espaço em que ele atua, a maneira com a qual ele age e o resultado que a narração têm no jogar e nas possibilidades de escolha no jogo. Também estabeleço uma relação entre percursos narrativos, narrativas embutidas e focalização, e analiso como essas variáveis se refletem na integridade dos nossos objetos.

1. Jogo eletrônico: um novo meio para contar histórias

Há mais de 50 anos, uma fila enorme se formava no Brookhaven National Laboratory, composta por uma multidão ansiosa para testar o chamado *Tennis for Two*, uma criação do cientista William Higinbotham. O primeiro videogame então criado foi fruto do desejo de Higinbotham de fazer com que um jogo mostrasse para as pessoas o quão relevantes e significativas eram as empreitadas científicas. Higinbotham, porém, conseguiu mais do que isso: ele construiu o precursor de uma das indústrias de entretenimento mais rendosas do mundo. Não somente isso, mas ele também deu início a um fenômeno que relaciona um humano com um mundo virtual, e essa relação é motivada apenas pelo fator lúdico que ela oferece. Um humano interagia com uma máquina pelo único propósito da diversão, pelo único propósito da interação. Quando o humano agia, suas ações adquiriam significado naquele mundo, interferiam com os elementos dali que, por sua vez, respondiam às ações significativas daquele humano.

A invenção de Higinbotham não foi exatamente a primeira do tipo: outros cientistas anteriores a ele já haviam experimentado com aparelhos para o mesmo propósito: jogar. Essas máquinas que propunham um mundo virtual e que eventualmente culminariam nos jogos eletrônicos como temos hoje.

A característica definidora dessa mídia é a interatividade, situação em que a ação de um humano modifica significativamente um mundo ao qual ele não pertence, “por meio da manipulação efetuada pela máquina dos dados produzidos por um humano em resposta ao comando de um usuário” (RYAN, 2009, p. 43).¹ Jogos de computador são, basicamente, objetos que proporcionam interatividade em algum nível. De acordo com Marie-Laurie Ryan, a interatividade é característica mais distintiva e fundamental de

¹ (...) through a manipulation by the machine of human-produced data in response to the user's input.

toda mídia digital (RYAN, 2004, p. 338). Em todo jogo eletrônico, um universo navegável programado por um humano é proposto. Qualquer que seja esse universo, o jogador que está a interagir possui possibilidade de interferir nele em diferentes graus, muitas vezes modificando-o substancialmente e até transformando-o em outro universo diferente do primeiro.

O ambiente virtual e interativo, como base constituinte de um determinado objeto, possibilita que o jogo eletrônico se sustente em dois grandes pilares fundamentais: regras e um mundo ficcional projetado (JUUL, 2005, p. 121). A interatividade acaba funcionando em dois sentidos: a) dando a oportunidade para que designers e desenvolvedores interajam com o meio e criem regras e um mundo ficcional que coabitam no mesmo espaço virtual e b) permitindo que o interagente final, no caso, o jogador, tenha participação significativa nas regras e no mundo ficcional proposto. Desse modo, os jogos eletrônicos tinham o potencial de adquirir diferentes formas, contextos, estéticas, a depender das vontades daquele que o desenvolve e daquele que o manipula depois de pronto. Jogos de computador são objetos que, a partir do momento de sua ativação, estão em constante processo cuja fonte de energia são as ações do próprio jogador. O sistema de um jogo é tal que se alimenta daquilo que o jogador faz, respondendo a todo o momento com mais eventos que requerem mais ações por parte do jogador.

De acordo com Mark Wolf, a natureza interativa dos jogos eletrônicos combinada com a ilusão de poder nas mãos do jogador foram os motivos pelos quais videogames se tornaram mais atraentes do que a mídia passiva (WOLF, 2007, p. 4). Segundo este autor,

O videogame foi a primeira mídia a combinar imagem em movimento, som, e interação em tempo real com o usuário em uma máquina, tornando

então possível a primeira difusão de mundos na tela interativos nos quais um jogo ou uma **história** acontecia (WOLF, 2007, p. 5)². [grifo meu]

Os jogos eletrônicos não somente tornaram possível que as ações de um jogador tivessem efeito e significância (mesmo que programado previamente) em um mundo ficcional, mas também proporcionaram que essa mesma interferência pudesse acontecer com narrativas. Isso porque durante o processo de jogar, todos os elementos do mundo ficcional ali proposto estão sujeitos às ações do jogador – inclusive a narrativa, quando presente em um jogo.

Digo “presente” porque um jogo pode ou não veicular uma narrativa. Enquanto jogos apresentam mundos ficcionais, que variam desde o mais abstrato – como *Tetris* (1984) – até o mais representacional³ – como *Eternal Sonata* ou *Tales of Symphonia* –, não podemos dizer que todos eles apresentam narrativas. Esta, por sinal, não é pré-requisito para o funcionamento ou até a existência do mesmo. Jogos eletrônicos surgiram sem veicular qualquer tipo de narrativa, e muitos ainda assim o são. Temos como exemplo *Pong* (1972) e *Tetris* (1984), jogos cujo segmento narrativo pode ser considerado como inexistente, e *Minecraft* (2011), em que a narrativa se torna presente proporcionalmente às ações emergentes do jogador. Há também jogos que, apesar de apresentarem uma história, não a integram de maneira harmônica com as regras do jogo e com a *gameplay*, fazendo com que o segmento narrativo seja, muitas vezes, desconectado. Isso ocorre nos primeiros jogos da série *Super Mario Bros.* (1985-

² The video game was also the first medium to combine moving imagery, sound, and real-time user interaction in one machine, and so it made possible the first widespread appearance of interactive, on-screen worlds in which a game or story took place.

³ Juul elabora cinco categorias que classificam o mundo ficcional em jogos eletrônicos de acordo com o grau de elaboração representacional presente neles, que são: abstratos, icônicos, incoerentes, coerentes e encenados. *Tetris* é considerado um jogo abstrato para o autor, enquanto que *Eternal Sonata* é um jogo encenado. (JUUL, 2005, p. 131-132)

2012) e em *Angry Birds* (2009); eles possuem narrativas mínimas, que explicam e justificam as ações dentro do jogo, mas que são frequentemente ignoradas pelo jogador nos momentos de maiores tensão, e não exercem papel significativamente influenciador tanto na *gameplay* quanto na própria história; já jogos como *Eternal Sonata*, *Tales of Symphonia* e *Chrono Trigger* apresentam narrativas elaboradas que não só comportam significado para muitos elementos da *gameplay* como também influenciam escolhas do jogador ao longo da experiência do jogar, fazendo com que outras possibilidades de percursos narrativos sejam reveladas pelo jogador – e assim a história acaba por tomar rumos diferentes daquele primeiramente previsto.

Pode-se dizer que hoje, jogos eletrônicos: [...]emergiram como uma forma cultural dominante, tanto que ela influencia outros suportes, como cinema, TV, literatura, teatro, pintura e música (WOLF, 2007, p. 1). Isso significa que estamos usando os jogos de computador para contar histórias, e nos aproveitando dos diferentes recursos que eles nos fornecem para incrementar tais histórias, tornando-as, até certo ponto, diferentes das narrativas veiculadas em suportes mais tradicionais.

Games fizeram do computador um aparelho recreacional em vez de algo meramente utilitário. O videogame também foi a primeira mídia a combinar imagem em movimento, som, e interação em tempo real em apenas uma máquina, tornando assim possível o surgimento em larga escala de mundos virtuais interativos onde um jogo ou uma história aconteciam.⁴(WOLF, 2007, p. 5)

Entretanto, devemos pensar até que ponto a narrativa em um jogo eletrônico é trabalhada de modo a intensificar experiências e em que momento ela passa a ser

⁴ Games made the computer a recreational device instead of a merely utilitarian one. The video game was also the first medium to combine moving imagery, sound, and real-time user interaction in one machine, and so it made possible the first widespread appearance of interactive, on-screen worlds in which a game or story took place.

inconveniente: não necessariamente a presença de uma narrativa em um jogo eletrônico fará dele um bom ou ruim, nem melhor do que aqueles que não possuem narrativa.

O entendimento dessa questão se encontra em duas discussões primordiais: primeiramente entender a narrativa presente nos jogos de videogame, e em seguida pensar em como ela se harmoniza dentro do ambiente virtual do jogo, levando em conta suas particularidades e características que o definem como tal.

2. Como a narrativa se configura no jogo eletrônico

Pensar a narrativa no jogo eletrônico em um nível mais elementar requer que, necessariamente, seja estabelecido um diálogo entre aquilo que o jogo tem a nos oferecer de material narrativo e a teoria da narrativa mais tradicional. Isso porque, evidentemente, o processo de contar histórias ainda se mantém como o conhecemos, ainda em moldes tradicionais de organização de, exemplo, eventos, espaço tempo e personagens; do contrário, não o reconheceríamos como narrativa.

Estabelecer esse diálogo levanta, inicialmente, duas questões primordiais que irão direcionar nossa linha de raciocínio nesse capítulo:

- 1) Jogo eletrônico pode ser considerado como texto? Até que ponto podemos considerá-lo como texto e quais são as consequências de pensá-lo dessa maneira?
- 2) Como é a narrativa no jogo eletrônico? Quais são os elementos fundamentais que a constituem e quais são as formas de representação que ela coloca em jogo?

O primeiro problema se origina do jogo eletrônico como mídia e suporte: ele consiste em um objeto que contém som, texto, imagem e movimento ao mesmo tempo. Enquanto estamos mais acostumados com uma noção de texto que tem a ver com um determinado conteúdo existente em papel e veiculado por palavras, parece estranha a ideia de se considerar um jogo eletrônico como texto. É preciso uma noção de texto que expanda o conceito primário e que torna possível comportar em si todos os elementos de um jogo eletrônico.

Caso tomemos como parte “textual” do jogo eletrônico somente os elementos verbalmente expressos, estaremos fazendo uma análise de script do jogo, e não uma

análise daquilo que o jogo pode oferecer ao todo. É importante se notar também que, apesar da narrativa de certos jogos ser contada da maneira mais tradicional possível, há elementos não verbais que incrementam a experiência e acabam por condicionar a narrativa de tal maneira que, caso eles não existissem, a história passaria uma impressão diferente. Em *Bastion* (2011), o jogador está a todo tempo acompanhado por um narrador que, com sua voz, narra tudo aquilo que se passa em tempo real na história. Caso o protagonista se levante, o narrador anuncia tal ação. Caso o jogador comande o protagonista a pular, trocar de armas, cair para fora da tela, lá estará o narrador contando o que acabou de acontecer. A questão é que essa narração é dinâmica: ela ocorre contemporânea à ação do jogador. Com exceção das cenas pré-programadas, não há como prever que naquele determinado momento o jogador escolhe correr em vez de andar calmamente pelo cenário. Nesse caso, a *possibilidade* como fator influente na narração é o elemento que incrementa a narrativa. Caso ignoremos essa possibilidade, porque ela não está expressa verbalmente, não podemos considerar a narração como dinâmica.

Seymour Chatman e Mieke Bal apresentam duas noções interessante para texto, que nos auxiliar em levar em conta o jogo como um todo para a nossa análise. O que estamos nos referindo por “texto”, Chatman se refere por “objeto” na intenção de responder a pergunta: qual é o objeto da análise narrativa?

História, discurso, manifestações devem ser distinguidas da mera disposição física das narrativas – as palavras impressas no livro, os movimentos dos atores, dos dançarinos ou das marionetes, linhas no papel ou na tela – o que quer que seja. ⁵(CHATMAN, 1978, p. 26)

⁵Story, discourse, manifestations must further be distinguished from the mere physical disposition of narratives – the actual print in books, the movements of actors or dancers or marionettes, lines on paper or canvas, or whatever.

Qual é o material do jogo eletrônico? O meio virtual; mas de maneira mais concreta, como o entendemos? Por meio de imagens, som, movimento, vozes. Esse, de acordo com Chatman, é o objeto real, o qual nós temos contato direto. Objetos possuem, além do teor real, um objeto estético que passa a existir a partir do momento em que um observador experimenta o objeto real esteticamente.

O objeto estético de uma narrativa é a história articulada pelo discurso, aquilo que Susanna Langer chamaria de objeto “virtual” da narrativa. Uma mídia – linguagem, música, pedra, pintura e tela, ou qualquer coisa que seja – atualiza a narrativa, a torna um objeto real, um livro, uma composição musical, uma estátua, uma pintura: mas o leitor deve revelar a narrativa virtual penetrando a superfície dessas mídias. ⁶(CHATMAN, 1978, p. 27)

Podemos dizer que o ambiente virtual do jogo eletrônico é bastante propício para que o “leitor” nele penetre uma vez que uma de suas características fundamentais é a existência de um interagente que inicie o jogo, para que ele de fato comece a existir. No ato da interação e do envolvimento, mesmo que inicial, o jogador já é envolvido por circunstâncias particulares da ficção apresentada por aquele jogo.

A mídia do videogame possui, então, um objeto real, palpável com o qual interagimos diretamente e, dentro desta “casca”, um objeto “virtual”, os elementos que não conseguimos tocar diretamente, mas com os quais interagimos a partir do momento que penetramos no jogo. Esse objeto virtual é o nosso texto e, no caso, exige que a ação do jogador seja levada em conta para a sua integridade.

Mieke Bal também apresenta uma noção de texto que nos interessa:

⁶ The aesthetic object of a narrative is the story as articulated by the discourse, what Susanne Langer would call the “virtual” object of the narrative. A medium – language, music, stone, paint and canvas, or whatever – actualizes the narrative, makes it into a real object, a book, a musical composition, a statue, a painting; but the reader must unearth the virtual narrative by penetrating its medial surface

[...] um *texto* é uma estrutura finita inteiramente composta por signos de linguagem. O conjunto finito de signos não significa que o texto em si é finito, já que seus significados, efeitos, funções e motivo não o são. Significa que há uma primeira e última palavra a ser identificada; a primeira e a última imagem de um filme; a moldura da pintura [...].⁷(BAL, 2007, p. 5)

Assim, o jogo seria um texto considerando como um objeto finito, que se inicia na tela de início, e que se finaliza nos créditos finais do jogo. Essa definição também nos permite que pensemos em todos os aspectos que integralizam o jogo, podendo levar em conta, inclusive, as ações do jogador como elemento significativo para o desenvolvimento da narrativa dentro do game.

Tendo em mente que jogo pode ser considerado texto, até o ponto de levarmos em conta a ação do jogador na sua composição, como podemos pensar na ficção e na representação dentro do jogo?

O mundo ficcional de um jogo é projetado de diversas maneiras – usando gráficos, som, texto, propaganda, o manual do jogo, e as regras. A maneira pela qual objetos dentro do jogo se comportam também influencia o mundo ficcional que o jogo projeta. Apesar de as regras funcionarem independentes da ficção, a ficção depende das regras.⁸ (JUUL, 2005, p. 121)

O meio em que o jogo se materializa permite que seja projetada a ficção, e como esse meio é constituído de som, imagens tanto estáticas quanto em movimento,

⁷[...] a text is a finite, structured whole composed of language signs. The finite esemble of signs does not mean that the text itself is finite, for its meanings, effects, functions and backgrounds are not. It only means that there is a first and a lost word to be identified; a first and a last image of a film; a frame of a painting [...]

⁸ “The fictional world of a game is projected in a variety of ways – using graphics, sound, text, advertising, the game manual, *and* the game rules. The way in which the game objects behave also influences the fictional world that the game projects. Though rules can function independent of fiction, fiction depends on rules”.

interação, há uma enorme gama de possibilidades de representação para a mídia. Um jogo pode tratar dos mais variados assuntos, e prestigiar as mais diversas situações, a depender do que determinado título quer atingir com a *gameplay* e com a história. E, necessariamente, um jogo *fala* sobre alguma, trata de um determinado assunto, se refere a um determinado contexto, relata a vida de um determinado personagem. Podemos dizer, portanto, que cada jogo eletrônico possui um *tema*.

No decorrer do processo artístico, as frases particulares combinam-se entre si segundo seu sentido e se realizam uma certa construção na qual se unem através de uma ideia ou tema comum. As significações dos elementos particulares da obra constituem uma unidade que é o tema (aquilo de que se fala). (TOMACHEVSKI, 1973, p. 169).

Se dialogarmos essa ideia de Tomachevski, pensada em função da obra literária, com o ambiente virtual do mundo eletrônico, podemos pensar que as “frases particulares” que “se unem através de uma ideia” são eventos principais, que surgem em determinadas parte de jogo como cenas pré-definidas. Em *Tales of Symphonia*, por exemplos, eventos fundamentais – conflitos entre dois povos por territórios, a escolha de um messias que irá revitalizar o mundo, produção de energia via métodos clandestinos – mostram que o tema do jogo é crise de energia. Em *Chrono Trigger*, o tema é a ameaça exterior, e em *Eternal Sonata* é o destino inescapável.

Podemos dizer que os elementos mais particulares em um jogo são as ações do jogador: são únicas, condicionadas pelas regras, e fazem perfeito sentido somente dentro de um determinado jogo. Não há como garantir que as mesmas ações efetuadas em *Super Mario Bros.* (1985) terão o mesmo significado e consequência em *Super Mario Bros. 2* (1988), apesar de ambos jogos fazerem parte da mesma série. De um título para outro, regras podem mudar, a mecânica e a programação podem ser

reformuladas, e então o que significava pular em um jogo não corresponde à mesma consequência em outro.

Nota-se, entretanto, que “a ficção depende das regras”. Isso fica claro quando pensamos que determinados tipos de temas tendem a ser recorrentes em determinadas *gameplays*. Por exemplo: é mais comum um jogo sobre guerra, espionagem e terrorismo ser de tiro em primeira pessoa do que um jogo de fases e plataformas. Existe certa necessidade de se desenvolver determinado tema com uma mecânica de jogo que faça sentido para aquilo que o tema propõe. Jogos da série *Call of Duty* (2003-2012) sempre apresentam cenários em que o uso de armas de fogo é justificado: Segunda Guerra Mundial, Guerra Fria ou uma guerra civil na Rússia. Um jogo que apresente esse tipo de cenário e que estabeleça um nível alto de tensão para o jogador não atingiria seu objetivo caso tivesse uma mecânica de *point-and-click adventure*⁹.

Mesmo que jogos sejam constituídos a partir de interesses entre o tema e a *gameplay*, de modo que a ficção existente faça sentido para as regras e vice-versa, há casos em que ocorre uma incoerência entre as duas partes.

Em um jogo pode ocorrer o problema de que as regras e a representação não combinam; a representação pode dar ao jogador motivos para fazer suposições sobre as regras, e as regras acabam sendo falsas e a representação acaba por falhar em fornecer informação correta ao jogador.¹⁰(JUUL, 2005, p. 177)

⁹ Tipo de jogo em o jogador usa o ponteiro do mouse para se locomover pelo cenário. Jogos desse tipo apresentam, geralmente, imagens estáticas em que o jogador deve clicar nos pontos de interesse para dar continuidade à ação. Exemplos de jogos são: *Monkey Island* (1990) e *Grim Fandango* (1998).

¹⁰ A game may exhibit the problem that the rules and the representation do not match; the representation may give the player reason to make assumptions about the rules that turn out to be false and the representations may fail to give the player important information.

Em *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998), em determinado momento o jogador tem posse de um item chamado *iron boots* (botas de ferro), necessárias para que o protagonista Link afunde na água em determinados cenários. Sem essas botas, não tem como afundar, e não é possível completar determinadas missões. Entende-se que, por serem necessárias para afundar, elas sejam muito pesadas – de fato, o protagonista não consegue correr com elas. No entanto, ele ainda consegue dar cambalhotas para trás com facilidade. A ficção no jogo nos diz que é impossível fazer determinados movimentos quando tais botas são equipadas, e, no entanto Link ainda consegue fazer acrobacias no ar com elas.

Devido a este fato, seria talvez desejável que se separasse regras e ficção, e que analisasse as duas separadamente de modo a evitar o problema da incoerência. Entretanto, estamos estudando os jogos de nosso corpus como textos – objetos na sua integridade que inclui a ação do jogador. Desse modo, devemos ter em mente que a intersecção das regras e da ficção é, na verdade, o caminho para atingir nosso objetivo: “Apesar de ficção e regras serem formalmente separáveis, a experiência do jogador é moldada por ambas.”¹¹ (JUUL, 2005, p. 177)

Diferentemente de mídias mais convencionais, o jogo, por apresentar o elemento “regra” como parte essencial e constituinte de sua natureza, acaba por proporcionar novas oportunidades de ficção e, conseqüentemente, de construção narrativa, já que esta coabita com as regras. Desse modo, existem novas possibilidades para se interagir com o mundo ficcional de maneiras não-convencionais.

A resolução das duas questões iniciais desse capítulo nos leva de volta para a questão na narrativa no jogo. Ela se encontra no mundo ficcional projetado no jogo, e,

¹¹ Even though fiction and rules are formally separable, the player’s experience of the game is shaped by both.

da mesma maneira, coabita com as regras, sendo coerente ou não. A questão é que, justamente por a ficção, e, conseqüentemente a narrativa, moldar a experiência do jogador, podemos ser levados a pensar que o jogo, ao permitir determinados níveis de interação e participação, fazendo com que o jogador fique imerso no sistema, acaba por ser uma ficção interativa, ou uma narrativa por completo, já que ao mesmo tempo em que o jogador age ali dentro, ele constrói uma história própria, emergente dentro do mundo ficcional projetado. De acordo com Murray:

Games são sempre histórias, mesmo jogos abstratos como damas ou *Tetris*, que são sobre perder ou ganhar, conjurando o jogador como o herói em um batalha contra um oponente ou em uma batalha com um ambiente. (MURRAY, 2004, p. 2)¹²

Podemos dizer que a intenção da autora, a partir de tal consideração, é fazer com que não existam (mais) fronteiras e distinções de gênero entre as duas formas, narrativa e jogo, e que, como consequência, a então mídia jogo-história evolua e se desenvolva para contar histórias cada vez melhores (MURRAY, 2004, p. 9). O problema dessa abordagem está primeiramente nos próprios objetivos dela: apagar as distinções que cada suporte tem do outro é negar as qualidades intrínsecas de ambos (AARSETH, 1997, p. 5). Uma grande ênfase é dada para o aspecto narrativo que certos jogos têm ou podem ter, mas isso nega o princípio de um jogo eletrônico: ser jogo, e não ser narrativa. *Pong* e *Tetris*, de acordo com Juul (2005, p. 131) são jogos abstratos, em que não há uma relação entre o mundo ficcional projetado e um quebra-cabeça ou uma partida de tênis. O objetivo é que o jogador interaja com os simples objetos fornecidos e que a partir daí marque pontos. Em *Tetris*, mais ainda, o conceito de ganhar ou perder torna-

¹²“Games are always stories, even abstract games such as checkers or *Tetris*, which are about winning or losing, casting the player as the opponent-battling or environment-battling hero.”

se relativo a depender de cada jogador, fazendo com que o jogo seja um texto participável, mas sem que tente ser a representação de alguma coisa (WOLF, 2007, p. 117): faz-se ali e atua-se ali da maneira que ele permite que se atue. É possível se depreender uma relação entre *Pong* e tênis de mesa, mas, além de as regras serem diferentes, e além da nossa própria atribuição de sentido, não existe nada que aponte *Pong* como uma versão direta desse esporte para videogame. Não existem personagens, não existem intrigas, não existe temporalidade (a não ser o tempo que o jogador passa jogando, que não é refletido no universo do jogo), não existe fábula, enredo. Não existe nenhum elemento para o qual possamos apontar e dizer que aquele jogo é, certamente, uma narrativa, pensando somente nos elementos mais básicos que uma narrativa geralmente tem: tempo, espaço, personagens e eventos.

Podemos comparar *Tetris* com um jogo de quebra cabeça, mas essa correspondência fica restrita às regras (que, por si só, já são abstratas). Apesar de no quebra-cabeça estarmos montando uma determinada imagem, a regra que diz que devemos “encaixar uma peça na outra por tamanho, forma ou cor” é algo localizado dentro do jogo de quebra-cabeças. Essa regra não é uma representação de outra atividade que se faz no mundo. Em *Tetris* isso vai um pouco além: as peças devem ser encaixadas conformem caem e elas devem ser eliminadas da tela; se as peças não são eliminadas a tempo o jogador perde. Não há mais nada ali a não ser isso. Não há uma representação de um quebra-cabeça do mundo não virtual; não há atores, não há eventos. A não ser que consideremos o jogador como um ator, correndo o risco de cair em um enorme relativismo e, portanto, ignorar a própria ideia de que existem jogos sem narrativas, porque a partir daí até mesmo uma casual rodada de um pião pode se tornar uma narrativa, a depender da história que cada jogador irá atribuir a ele.

Uma consequência dessa abordagem é ela se centrar tão fortemente sobre o aspecto narrativo de um jogo e acabar por ignorar os outros aspectos que nele são veiculados e que configuram, todos na mesma medida, a experiência de se participar daquele universo. Em um jogo que conta uma história não se participa somente dela, mas também se participa dos elementos que a configuram e que são configurados por ela. Um jogo com história também pode apresentar pontuação, ranking, quebra-cabeças, batalhas infinitas, exploração dos cenários, desafio e interação com outros jogadores – aspectos intrínsecos dos jogos de computador. Estes podem ou não configurar a experiência narrativa do jogo, caso ela exista, mas de qualquer modo eles definitivamente configuram a experiência do **jogar**, e por isso devem ser levados em conta quando se analisa um jogo eletrônico. Tomar essa abordagem como base para análise do jogo é negar parte da noção do jogo como texto, pois estaríamos ignorando elementos que compõem a integridade dele como objeto.

Diferentes jogos lidam com a narrativa de diferentes maneiras, e cada situação vai depender de como o tema de cada jogo está sendo adequado à *gameplay*. Ao observar diferentes tipos de jogos eletrônicos lançados na história do videogame, de títulos que vão desde *The Legend of Zelda* (1986), *Super Mario Bros.* (1985-2012) até *Street Fighter II* (1991), *Counter Strike* (2000) e *Journey* (2012), não é difícil perceber a diferença com a qual estes jogos lidam com a narrativa, e como a ênfase dada a ela muda de jogo para jogo. Essa diferença se nota primeiramente no tema, pois é a partir dele que outros fatores serão definidos e moldados.

Em *The Legend of Zelda* e em *Super Mario Bros.*, os motivos - unidades mínimas indecompostas da obra, pequenas partículas do material temático que dão sentido ao desenvolvimento da intriga. (TOMACHEVSKI, 1973, p. 174) – resumem-se ao sequestro de uma princesa que leva, conseqüentemente, à perturbação da paz e da

ordem daquele mundo. A aventura desses jogos tem como tema o reestabelecimento da paz inicial, o resgate do indivíduo ou do elemento que significa essa paz. Desse modo, a *gameplay* irá oferecer ao jogador um determinado mundo que pode ser explorado – mesmo em *Super Mario Bros.*, que é dividido em fases, há fases secretas que somente são descobertas via exploração –, inimigos variados a serem enfrentados, recursos que aumentam o poder do herói, e pequenas missões que, ao final, levam o jogador à cumprir a missão maior. Em *Mario*, passa-se de fases; em *Zelda*, conquista-se os *dungeons*¹³.



Figura 1: tela final de *The Legend of Zelda*

¹³Espaço dentro do jogo, em que o jogador deve ir para completar uma missão. Dentro de um dungeon o jogador sempre encontrará batalhas, itens, lugares diferentes a explorar. Podem ser florestas, cavernas, montanhas, castelos, enfim, qualquer lugar que represente um desafio para o desenvolvimento da história.



Figura 2: tela final de *Super Mario Bros.*

Em *Street Fighter II*, os motivos resumem-se às lutas: a cada novo inimigo, uma nova luta para se vencer, pois o herói está participando de um campeonato mundial de artes marciais. O tema é a necessidade de vitória para se chegar a uma situação estável, e ele está muito intimamente ligado com a *gameplay*. Os detalhes das personagens não são muito bem desenvolvidos, então é uma surpresa quando, ao final da campanha do Ken, por exemplo, vemos o herói se casando.

Counter Strike fala sobre a batalha travada entre terrorismo e a força anti-terror. O motivo de cada cenário é uma ameaça de bomba pelo time terrorista. É um tema militar, que beneficia CS ser um jogo de tiro em primeira-pessoa. A resolução da intriga ocorre de maneira rápida: ou os policiais eliminam o time de terroristas e desarmam a bomba; ou o time de terroristas elimina os policiais e consegue explodir o local.

Journey é um exemplo de jogo que se constrói muito baseado na atmosfera. O herói é levado a explorar o local e a passar pelas fases pelo simples motivo de ser o escolhido para tal tarefa, mas a todo momento ele é confrontado com o objetivo real dessa missão porque os cenários são desertos, há sinais de uma civilização que entrou em decadência e deixou de existir. Apesar disso, ele continua. Pode-se dizer que um dos motivos também seja certa submissão que o herói tem em relação ao próprio

destino; ele se submete à jornada, adquire conhecimento, progride até o fim quando percebe que, na realidade, não há fim: há somente um recomeço. Uma campanha de *Journey* chega a ser quase um lamento de uma civilização que deixou de existir ecoando através da presença do herói. Devido a isso, o jogador não pode retornar às fases, é confrontado com recursos escassos e deve se conformar com a falta deles.

A maneira como a narrativa será construída dentro do jogo vai depender dessa articulação entre tema e *gameplay*. Em um jogo como *CS*, cujos motivos se repetem a cada fase e a respectiva intriga pode ser rapidamente resolvida, a narrativa acaba sendo uma instância de plano de fundo, algo que não está presente a todo momento nas ações e decisões do jogador. Em *Journey*, ela funciona como uma autoridade, que explica e condiciona o comportamento do herói. Em *Zelda*, ela vai dizer o que deve ser feito, e como deve ser feito para se resgatar a instância de paz naquele mundo.

Discutiremos a seguir o lugar da narrativa, a sua arquitetura e a sua construção e observar a maneira pela qual é possível que ela esteja de acordo com as regras e com o tema do jogo para que haja integridade na experiência do jogar.

3. A arquitetura narrativa em um jogo eletrônico e as particularidades do meio

Tomemos por princípio a seguinte afirmação:

Se alguns jogos contam histórias, é improvável que eles as contem da mesma maneira que outras mídias o fazem. [...] Nós devemos, portanto, estar atentos às particularidades do jogo como mídia, especificamente àquilo que o distingue de outras tradições narrativas. (JENKINS, 2004, p. 120)¹⁴

É importante observar, como já feito anteriormente, que os jogos eletrônicos são um fenômeno independente de narrativa. Eles existem sem ela, mas foram desenvolvidos de tal maneira que atingiram o propósito de contê-la diferentemente dos suportes tradicionais para contar histórias. Nesse âmbito, e, seguindo a recomendação de Jenkins, acreditamos que seria valioso discutir aqui como um jogo eletrônico funciona, como ele e suas partes se estruturam e, mais importante, como a narrativa é configurada dentro desse meio – em suma, seus aspectos formais.

3.1. A estrutura de um jogo eletrônico

Dos ludólogos mencionados anteriormente, o que mais se deteve sobre os aspectos formais de um jogo eletrônico foi Jesper Juul. Em seu livro *Half-real* (2005), o autor examina diversas definições de jogo para delas extrair uma própria – um sistema formal baseado em regras, com resoluções variáveis e quantificáveis, onde diferentes

¹⁴If some game tell stories, they are unlikely to tell them in the same ways other media tell stories. [...] We must, therefore, be attentive to the particularity of games as a medium, specifically what distinguishes them from other narrative traditions.

resoluções tem diferentes valores – e com base nela formalizar um chamado “modelo clássico de jogo”, composto por seis características esmiuçadas pelo autor no livro. Esse modelo é uma espécie de protocolo que, caso seja seguido por um determinado objeto, qualifica esse objeto como jogo. Esse modelo também é usado para determinar os casos em que o objeto é “limítrofe”: jogos que são jogos, mas que não seguem à risca o modelo clássico, compondo assim um grupo de híbridos. É interessante nos depararmos com isso, pois poderemos determinar em que lugar nosso tipo de objeto se encontra.

Das seis características constituintes de um jogo eletrônico (expostas aqui no primeiro capítulo), a mais importante delas é a primeira: jogos de computador são sistemas formais baseados em regras (JUUL, 2005, p. 6). Esse é o princípio da criação de qualquer jogo – mesmo que não seja de computador. Ademais, as regras de um jogo de computador devem ser seguidas; caso contrário o jogo não existe. Não é como um leitor que, ao ler um livro, pode pular algumas páginas, voltar quantas vezes quiser ou ler o final antes do começo. O jogador de um jogo de computador deve dançar conforme a música do próprio jogo. Para que uma partida de xadrez aconteça dentro dos limites do que se considera aceitável em tal situação, ambos os jogadores devem respeitar e seguir as regras desse jogo. Se as regras não são seguidas, o jogo por vezes nem sequer começa, ou é interrompido sem que se chegue a um final.

Muitas vezes as regras do jogo são abstratas, ou seja, elas não possuem relação nenhuma com o conteúdo semiótico do jogo, e não estabelecem referência com mais nada a não ser com elas mesmas e, talvez, com uma eventual soma de pontos no final. Por que em *Tetris* não é possível deixar as peças encherem a tela? Porque a regra desse jogo diz que, caso isso aconteça, o jogo termina. Qual o motivo da existência dessa regra? Basicamente, nenhuma. *Tetris* é um quebra-cabeça dinâmico, e foi feito para ser assim. No entanto, quando os jogos possuem um conteúdo ficcional muito grande, ou

quando nesse conteúdo ficcional há uma narrativa, as regras podem agir nos elementos semióticos ou na narrativa, da mesma maneira que estes também podem agir nas regras. É o que acontece quando o herói do jogo adquire um novo poder em consequência de algum evento da história, e esse poder passa a fazer parte das regras, configurando um novo comando acionado por uma combinação de botões.

Um bom exemplo para essa mistura de regras com a ficção proposta é o jogo *Braid* (2008). Nele, o protagonista é um rapaz que está em um estado psicológico de arrependimento e retrocesso, e sua única vontade é poder voltar no tempo para que fosse possível estar mais uma vez ao lado de sua amada. Em vista desse estado psicológico, o herói consegue, literalmente, voltar no tempo. Uma das regras desse jogo é que, caso o jogador erre e jogue o protagonista em uma fogueira ou em um buraco cheio de espinhos, há a obrigação de apertar uma tecla que rebobina toda a cena, fazendo o herói voltar no tempo dentro daquele mundo onde isso é possível. Essa é uma situação em que o estado de composição do herói influencia na regra do jogo: se o jogador não volta no tempo, o jogo fica parado, estático, nada mais acontece, portanto há uma interrupção do ato de jogar e, conseqüentemente, do jogo em si. O ato de voltar no tempo toda vez que um erro é cometido funciona como regra e procedimento que existe em virtude da psicologia do protagonista, ao mesmo tempo em que configura a narrativa que está inserida ali fazendo com que ela se organize de uma maneira estritamente não linear, pois a toda hora volta-se no tempo, vivendo-se a mesma cena de uma maneira diferente.

Para Juul (2005, p. 44-45), sua própria definição revela duas posições para um jogo: ele pode ser tanto um objeto quanto uma atividade:

De acordo com esta definição, o jogo como *um objeto* é uma lista de regras com a propriedade de que um computador ou um grupo de jogadores podem implementar sem ambigüidade: as regras devem – se

implementadas – produzir resultados variados e quantificáveis e descrever como o(s) jogador(s) pode(m) exercer esforço. [...] Como uma *atividade*, um jogo é um sistema que muda de estado de acordo com o conjunto de regras que são implementadas por humanos, computadores, ou leis naturais. O jogo é tal que seu resultado é indeterminado, variável e quantificável. Os jogadores sabem que alguns resultados são mais desejáveis que outros. Os jogadores sabem que devem exercer esforço para que influenciem no resultado.¹⁵

Ser uma atividade implica justamente a possibilidade de manipulação, como o próprio autor afirma. Nesse âmbito, deparamo-nos com a ideia de que os elementos dentro de um jogo estão sujeitos à essa noção de atividade, podendo ser modificados pelo jogador. No caso de haver uma narrativa, esta também estará sujeita a ações realizadas pelo jogador.

Essas ações, porém, estão condicionadas pelas próprias características do jogo, fazendo com que o jogador não tenha liberdade absoluta para agir como bem entender. O jogo eletrônico impõe limites de várias maneiras, seja pelas regras, seja pela própria limitação do mundo navegável, seja por falta de programação de um determinado comando a ser interpretado, e esses limites são, não por acaso, a forma do jogo eletrônico.¹⁶ O que nos interessa de fato é entender como esses limites formam o jogo; e a partir daí como a narrativa em um jogo eletrônico estará contida e será veiculada nessas determinadas circunstâncias.

¹⁵According to this game definition, the game *as an object* is a list of rules with the property that a computer or groups of players can implement unambiguously: the rules must – if implemented – produce variable and quantifiable outcomes and describe how the player(s) can exert effort. [...] As an *activity*, a game is a system that changes state according to a set of rules that are implemented by humans, computers, or natural laws. The game is such that its outcome is undetermined, variable, and quantifiable. The players are able to exert effort in order to influence the outcome.

¹⁶Entendendo-se forma por dois sentidos complementares: a estrutura e a maneira, que é, no caso, o processo, tomando assim por conceito que o jogo eletrônico não é, de maneira alguma, estático.

Um jogo de computador, portanto, se configura como objeto e processo. Ele é um objeto pronto, mas adormecido enquanto mídia material em forma de disco ou fita fechado dentro de uma caixa. Quando o jogador “abre” o jogo, ele continua sendo um objeto, mas um objeto tal que impõe uma série de regras que requerem, irremediavelmente, pelo menos uma ação por parte do jogador. E esse é um conceito chave, pois todo jogo se desenvolve por meio de ações da mesma maneira que a história de um livro se desenvolve por meio da leitura. Não há jogo de computador que vá de seu começo até o seu fim sem que ao menos uma ação por parte do jogador interfira nele. A ação do jogador é o próprio “ar que o jogo respira”: sem ação, o jogo não vai desenvolver. Um autor que trabalha em maiores detalhes com a questão da ação é Alexander Galloway. Enquanto Juul atesta que jogos são, primeiramente, regras, Galloway (2006, p. 2) afirma que jogos são, antes de tudo, ações. E atesta uma divisão de parâmetros em um videogame: existem ações que ocorrem no espaço diegético do jogo e há aquelas ações que ocorrem em um espaço não diegético, sendo essa diegese

o mundo total da ação narrativa dentro do mundo do jogo. Assim como no cinema, a diegese no videogame inclui os elementos tanto de dentro da tela quanto de fora da tela. Inclui personagens e eventos que são mostrados, mas também aqueles aos quais são feitas somente referências ou que se supõem que existam dentro da situação do jogar. Enquanto alguns jogos podem não ter narrativas elaboradas, ali sempre existirá algum tipo de cenário ou situação elementar [...] que funciona como a diegese do jogo (GALLOWAY, 2006, p. 7).¹⁷

¹⁷ The game’s total world of narrative action. As with cinema, video game diegesis includes both onscreen and offscreen elements. It includes characters and events that are shown, but also those that are merely made reference to or are presumed to exist within the game situation. While some games may not have elaborate narratives, there always exist some sort of elementary play or scenario or play situation [...] which functions as the diegesis of the game.

A situação do jogar seria uma situação composta por ações que trabalham em dois espaços diferentes: ações que interferem no mundo diegético ali proposto, e ações que interferem nos elementos que estão fora deste mundo, mas ainda assim dentro do jogo. Não por coincidência, esses elementos estão mais intrinsecamente ligados ao *gameplay* do jogo do que a outros elementos como personagens e cenários. Um exemplo básico de um elemento não diegético, mas que é essencial ao jogo é a opção de pausar o jogo como um todo ao se pressionar o botão *start*. O jogo só está realmente parado para o jogador. Quando esse é pressionado novamente, o jogo continua de onde parou como se nada de diferente tivesse acontecido. E essa função de pausar existe na maioria dos jogos: por ser um objeto em constante ação, é importante que exista um comando que o pare no tempo quando for necessário, de acordo com o jogador. Outro exemplo: muitos jogos oferecem ao jogador um menu, onde é possível examinar o status do personagem, gerenciar itens, armas, poderes, comandos, botões e até a língua do jogo em alguns casos. Em muitas dessas situações, alguns elementos do menu ou até o menu como um todo são partes essenciais do jogo e da *gameplay*, mas não participam de maneira alguma da narrativa, daquilo que personagens fazem, das intrigas ou do cenário. O menu é um elemento totalmente externo à diegese, mas interno ao jogo. Em muitos casos, porém, as mudanças feitas pelo menu interferem na diegese: quando em certos jogos o jogador muda a arma do protagonista pelo menu e a arma muda também no gráfico do jogo. Ou, como ocorre em um jogo chamado *Tales of the Abyss* (2006), quando é possível selecionar uma opção em que todos os personagens de seu grupo usem roupas de banho em vez das vestimentas comuns; nesse caso o jogador eventualmente presencia uma cena em que os personagens reclamam de estarem com roupas de banho, porque é vergonhoso usá-las sem estar na praia ou na piscina.

Regras e ações compõem um objeto dessa mídia, e se configuram como elementos essenciais. Pensando-se em um formalismo dos jogos de computador, esses são os dois elementos primários que formam a sua estrutura, mesmo que as ações entrem como um fator *a posteriori*.

3.2. A narrativa em um jogo eletrônico

O lugar onde se encontra a narrativa em um jogo eletrônico, segundo Galloway, é na diegese do jogo. Não necessariamente encontraremos uma narrativa em todos os jogos, mas quando ela existe, ela está na diegese. Como já discutido, essa situação não impede de maneira alguma que a narrativa esteja minimamente presente nos elementos puramente lúdicos do jogo – nas regras, por exemplo. E as regras do jogo pertencem à parte não diegética: a narrativa, então, pode exercer influência, mesmo que pouca, na parte não diegética do jogo. Da mesma maneira, a parte não diegética pode exercer influência na narrativa, o que culmina em mudanças no percurso narrativo que podem ser tanto da ordem de detalhes quanto da ordem de grandes intrigas e conflitos que devem ser resolvidos nos jogos. Nesse último caso, muitas vezes o jogo será configurado em uma obra que dentro de si concebe diferentes finais para a mesma história.

Tomemos como exemplo um jogo do gênero aventura gráfica e suspense chamado *999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors*¹⁸ (2010). Nele, o jogador encarna o papel do protagonista chamado Junpei, um universitário comum de 21 anos que, em um dia qualquer, é sequestrado por uma figura assustadora que o prende juntamente

¹⁸ Há outros jogos que expressam as mesmas circunstâncias, como a série *Ace Attorney* (2001-2012), no entanto, minha experiência com eles não é suficiente para que eu os traga como exemplo

com mais oito pessoas em um navio abandonado que está afundando. O objetivo é fazer com que o protagonista sobreviva a um jogo dentro do jogo: todos os que estão presos ali devem resolver charadas para abrir as portas dos cômodos do navio e encontrarem uma saída que os leve até os botes salva-vidas, sempre sobrevivendo às armadilhas do sequestrador. No entanto, o jogo se torna mais intrigante a partir do momento em que o jogador deve escolher quem acompanha Junpei, quem o ajuda e com quem ele conversa. E mais: quais as respostas são as corretas para as perguntas que alguns personagens fazem ao protagonista. Todos os que estão ali correm o risco de morrerem a qualquer momento, e o jogo é uma corrida contra o tempo rumo à sobrevivência. Caso o jogador se comunique com a pessoa errada, ou se comunique mal com a pessoa certa, ele pode assinar a sentença de morte de Junpei.

No caso, escolher com quem falar e escolher quais respostas dar são elementos fora da diegese. Essas configurações não fazem parte do mundo das personagens: são parte somente do mundo em que o jogador está inserido, e só fazem sentido nele. Mas a partir do momento em que o jogador executa a ação, esse fator não-diegético passa para o lado diegético e age nele.

999 é um jogo que, por conta disso, possui seis finais, todos eles pré-programados, mas que são somente descobertos a partir do momento em que o jogador escolhe e escolhe novamente: não é possível descobrir todos os finais de uma vez só. É preciso jogar, pelo menos, seis vezes.

Dessa maneira, as fronteiras se confundem em certos pontos do jogo. E o movimento de influência funciona nas duas direções: por conta da ambientação do jogo ser suspense, é natural que o protagonista vá querer conversar com outros personagens para obter informações sobre o que está acontecendo. Nisso, o lado não diegético se

sobrepõe ao oferecer opções de diálogo ao jogador. A opção escolhida volta novamente para a narrativa, levando para elas as consequências da escolha do jogador.

De certa maneira, o jogador só estará a par de todos os segredos do jogo quando completar os seis finais. Somente assim ele terá o conhecimento onisciente de tudo o que é possível dentro daquele jogo, do que acontece em todas as “realidades simultâneas e alternativas”. Assim, 999 é um híbrido jogo-narrativa. É um jogo com um forte conteúdo narrativo que, não por coincidência, lidera o ritmo do jogo.

Híbridos como esse fomentam muita discussão entre os teóricos que se voltam sobre jogos eletrônicos. Como visto no capítulo anterior, para alguns esse tipo de jogo é claramente uma narrativa, enquanto que para outros essa não é uma afirmação simples de se fazer. Acredito que existem muitos pontos a se considerar antes de falar que 999 é uma narrativa mais do que outra coisa, aproveitando o exemplo recém usado. Afinal, o centro dele ainda se apoia na ação do jogador de resolver os quebra-cabeças dos cômodos do navio e de provocar diálogos com os outros personagens, ou seja, o jogador deve se engajar nas regras que o jogo propõe para participar daquele objeto – se não há engajamento não há jogar; da mesma maneira que um livro permanece fechado, o jogo também permaneceria estático e inerte.

Para se trabalhar com um híbrido jogo-narrativa é necessário que se conheça bem as duas partes. Não como se o objeto fosse metade de cada um, mas sim as duas coisas inteiras juntas. Ele contém tanto um jogo quanto uma narrativa, que estão ali misturados em diferentes níveis, e que podem tanto separar-se completamente quanto quase fundir-se na mesma coisa. Tomemos por nosso conceito guia, portanto, uma convergência das afirmações de Juul e Galloway na seguinte proposição: jogos são sistemas (objeto e atividade) formais compostos basicamente por regras e executados por meio de ações que se dividem em ações no meio diegético e ações no meio não

diegético. Falta, no entanto, formalizar a narrativa da maneira que mais nos interesse, e entender o lugar dela no jogo.

Juul elencou uma tabela com diferentes definições de narrativa, relacionando cada uma com uma definição de jogos de computador que faria sentido em virtude de tal definição. A partir dela é possível comparar definições para a narrativa e sua eventual consequência para o jogo eletrônico:

Videogames e seis definições de narrativa		
	Romances/Filmes	Videogames
1. Narrativa como a apresentação de eventos (contar histórias/narração)	Sim	Não: jogos como atividades e regras – jogos não são representações de eventos, jogos são os eventos Sim: jogos como mundos ficcionais
2. Narrativa como uma sequência fixa e pré-determinada de eventos (história)	Sim	Geralmente: não Sim: em jogos que progridem conforme a sequência pré-determinada que deve ser respeitada pelo jogador para completar o jogo, mas que não leva em consideração todas as vezes que o jogador falhou ou perdeu
3. Narrativa como um tipo específico de sequência de eventos (história)	Sim	Geralmente: não Sim: a progressão de certos jogos pode se configurar dessa maneira
4. Narrativa como um tipo específico de tema (humano ou antropomórfico)	Sim	Depende do mundo ficcional apresentado no jogo
5. Narrativa como um tipo de mundo ficcional ou um tema geral	Sim	Não: jogos como atividades e regras Sim: jogos como mundos ficcionais, na condição limitadora de que somente jogos tendem a apresentar mundos incoerentes
6. Narrativa como a maneira pela qual entendemos o mundo	Sim, como qualquer coisa no mundo	Sim, como qualquer coisa no mundo
(JUUL, 2005, p. 158)		

Tabela 1: videogames e seis definições de narrativa

Nessa tabela, “sim” significa que a definição de narrativa funciona para o objeto em questão, e “não” significa que a definição não funciona. A depender da maneira pela qual se pensa um jogo, algumas definições de narrativa dão certo. Por exemplo, a primeira definição funciona para romances e filmes, mas não funciona para jogos caso eles sejam considerados como atividade e regras. Se jogos forem considerados como ficção, essa mesma primeira definição funciona. É importante ressaltar que Juul pauta essa tabela na proposição de que “jogo é narrativa”, uma ideia da qual nem ele compartilha. Percebe-se que quando se considera jogos como uma atividade e como um sistema de regras, nenhuma definição praticamente satisfaz, a não ser que queiramos generalizar tudo como na sexta definição. No entanto, justamente por estarmos pensando na situação de um jogo *conter* e *veicular* uma narrativa – trabalhando assim com um objeto híbrido – é que podemos nos desprender dessa discussão e pensar em qual definição de narrativa seria maleável o suficiente para podermos trabalhá-la de diversas maneiras nos objetos escolhidos.

A definição a qual me refiro é bastante elementar, porém não generalizante. É consideravelmente específica, já que define com precisão aquilo de que se fala:

Um texto *narrativo* é um texto em que um agente relata (“conta”) uma história em um meio particular, como pelo verbo, por imagens, sons, construções ou a combinação de todos estes. Uma *história* é uma fábula apresentada de uma certa maneira. Uma *fábula* é uma série de eventos narrados logicamente e cronologicamente causados pelas experiências dos atores. Um *evento* é a transição de um estado para outro estado. *Atores* são agentes que realizam ações. Não são necessariamente humanos. (BAL, 2007, p. 5)¹⁹

¹⁹A *narrative* text is a text in which an agent relates (‘tells’) a story in a particular medium, such as language, imagery, sound, buildings, or a combination thereof. A *story* is a fabula that is presented in a certain manner. A *fabula* is a series of logically and chronologically related events that are caused or

Dessa maneira, a narrativa em um jogo eletrônico seria realizada dentro da diegese dele, e essa diegese seria um texto na definição de Bal: um jogo com narrativa tem uma primeira e última cena, ou um primeiro e último diálogo. A questão é pensar, então, se as regras do jogo, ou melhor, se a não-diegese como um todo do jogo faz parte desse texto (e, portanto, parte da narrativa). As regras não possuem nem começo, nem fim. Há jogos que possuem uma última e primeira regra, mas no caso de jogos de computadores todas elas são simultâneas, devendo ser respeitadas ao mesmo tempo. As regras de um jogo não são ativadas conforme uma cronologia das regras, elas simplesmente existem ali, sempre e ao mesmo tempo. A não-diegese do jogo não entraria no conceito de texto, apesar de sua influência na diegese, porque não apresenta nem começo nem fim. O “pausar” no jogo é um elemento que faz parte das regras dele, e ele simplesmente está no jogo com esse papel específico. A tela de início que a maioria dos jogos de computador têm, em que o jogador pode escolher entre *new game*, *load game*, ou *options*, também não tem começo e fim. É uma tela que precede a entrada no mundo diegético, como a capa de um livro ou o marca texto (no caso do *load game*). A capa de um livro tem seu significado em relação ao que se passa dentro dele, mas é aí que ela fica. Podemos considerar que ela seja um texto da mesma maneira que um quadro o é, e então a tela de início de um jogo o seria também. Nesse caso, portanto, é um primeiro texto em relação a um segundo que vem na sequência.

Segundo a definição de Bal (2007), um texto narrativo é aquele em que um agente conta uma história usando palavras, sons, imagens, etc. Pensando na diegese em um jogo eletrônico, conseguiríamos localizar uma narrativa nela caso verificássemos a

experienced by actors. An *event* is the transition from one state to another state. *Actors* are agents that perform actions. They are not necessarily human.

existência desse agente. Dessa maneira, podemos dizer que a narrativa em um game encontra-se *na* diegese, em um lugar separado das regras, sendo ela muitas vezes a própria diegese realizada dentro do jogo.

Essa realização dentro do jogo acontece de diferentes maneiras, em diferentes jogos de computador. Em jogos como *999*, o conteúdo narrativo se mescla tão bem com o lúdico, com as regras (por ser um jogo em que as próprias regras dizem respeito diretamente ao mundo do jogo), que ocorre uma imprecisão no limite que separa formalmente as duas instâncias. Mas, como Aarseth mesmo afirma (1997, p. 5), a diferença entre jogo e narrativa não é algo bem definido e separável. No entanto, existem muitos outros tipos de jogos em que é possível perceber que a diegese não é nem um pouco narrativa, ou o é, mas ainda assim se percebem aqueles momentos em que as regras ou o lúdico se sobrepõem à narrativa, que é, portanto, desativada naquele momento.

Braid (2008) é um jogo que engaja o jogador por meio de quebra-cabeças que o levam de uma fase a outra. Entre elas, o jogador passa por um local ameno e ali encontra livros. Cada um dos livros possui um pedaço da história do jogo, narrado em primeira pessoa pelo próprio herói. São reminiscências, memórias do tempo em que ele tinha a mulher amada ao seu lado. Nessas partes então é que o jogador lê e percebe a história do jogo. A fase seguinte sempre terá alguma parte do cenário ou algum desafio que estará relacionado com o relato anterior do herói. Por exemplo, quando ele narra da ausência no relacionamento amoroso, e a “sensação de que a vida se torna permeada por sombras de presenças ausentes”, na próxima fase o protagonista estará sendo seguido pela própria sombra, e deverá esquivar-se dela, caso queira chegar até a próxima porta. Percebe-se, nesse ponto, uma intervenção da narrativa nas regras específicas daquela fase. Entretanto, o jogador ao se concentrar demais no desafio da

fase desconecta-se do segmento narrativo: há fases em *Braid* que o quebra-cabeça a ser resolvido requer um alto nível de tensão e concentração que a história previamente contada para embasar os elementos daquela fase não importam, o que interessa é que se chegue até a porta. Depois de se passar pela porta, o segmento narrativo mais uma vez emerge, podendo ou não adquirir importância. Isso depende estritamente do jogador: ele pode passar direto pelos livros, direto para a próxima fase sem se dar conta dos relatos escritos neles.

Braid (2008) é um bom exemplo para analisar o domínio da diegese narrativa e da diegese não narrativa, bem como para diferenciá-las. No momento em que o jogo é iniciado, todo aquele mundo está configurado e moldado em virtude da história ali proposta. A partir do momento em que o jogador atinge um alto grau de envolvimento com o desafio, momentaneamente a diegese narrativa perde a importância, tendo relevância somente a diegese do jogo na qual se encontra o herói (sem história ou de história desimportante), o cenário, os inimigos, a música, mas sem entrelaçamento narrativo. A narrativa aparece em pontos específicos e pode muito bem ser ignorada pelo jogador.

Essa separação é importante para se notar que a diegese, em um jogo de computador, não significa narrativa. Existem jogos de computador em que um mundo do jogo proposto é esteticamente agradável, mas que não há segmento narrativo qualquer, ou, quando há, não adquire importância nenhuma nem para o jogador, nem para as próprias ações tomadas no jogo.

Esse é um dos problemas percebidos em MMORPGs,²⁰ por exemplo. Nesse gênero, o jogador monta um personagem de acordo com sua própria vontade e lança

²⁰Sigla em inglês que significa *massive multiplayer online role-playing game* – jogo de interpretação de papéis massivo para vários jogadores. Nele, os jogadores estão participando em um determinado jogo pela internet, interagindo com outros jogadores que por ali

esse personagem no mundo do jogo. Ali ele deve fazer esse personagem evoluir, ficar mais rico, mais forte, e interagir com os outros personagens que são, na verdade, outros jogadores. E as ações dentro daquele jogo são limitadas a isso: fazer batalhas, ficar mais forte, ganhar mais experiência, ter mais dinheiro, comprar armas melhores para matar mais monstros, *ad infinitum*. Há uma narrativa de plano de fundo que justifica aquele mundo proposto, mas ela é na maioria dos casos pouquíssimo importante. Um jogo como *World of Warcraft* (2004) propõe uma narrativa de plano de fundo até certo ponto interessante, mas que, na verdade, não é uma narrativa mais do que uma simples ambientação:

Azeroth é um mundo de espadas e feitiçaria. Suas terras são o lar de um grande número de raças e culturas, todos liderados por reis, chefes tribais, lordes, damas, arquedruídas e outros mais. Alguns povos de Azeroth são unidos por amizades forjadas há milhares de anos; outros são inimigos jurados com histórias de ódio e rivalidade que duram por tempos. Entre todos esses diferentes reinos, culturas, tribos e territórios se encontram os dois maiores blocos que se chocam constantemente em busca da supremacia.

Esses dizeres, retirados diretamente do site oficial do jogo,²¹ descrevem uma narrativa que na prática funciona como uma ambientação e uma configuração do mundo onde ações serão tomadas de acordo com as regras dele. Há uma desconexão do segmento narrativo em virtude do segmento lúdico: tomar parte nas missões, fazer investidas com outros jogadores, explorar regiões, aumentar de nível, comprar e vender armas são ações que podem ser feitas pelo jogador sem que esse dê importância ou se refira toda hora para a história de plano de fundo. Em outro jogo do gênero, *Guild Wars*

²¹ O que é World of Warcraft. Guia para iniciantes. Disponível em: <http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/>. Acesso em: 17 mai 2012.

2 (2012), a desconexão também ocorre nos momentos das missões adicionais, que pouco tem a ver com a história daquele mundo ou com a própria narrativa pessoa do protagonista criado pelo jogador. É possível iniciar o jogo e sair andando, literalmente, sem objetivo e sem direção, passar de uma cidade a outra sem cumprir nenhum objetivo da história.

A questão agora fica nas ações do jogador: as ações do jogador configuram-se como as ações mencionadas por Bal, que constituem eventos, que constituem uma fábula, que vão enfim constituir uma história e a partir daí uma narrativa? Para que tudo isso faça sentido temos que acreditar, primeiro de tudo, que o jogador é um ator. No entanto, acredito que aquele personagem criado por um humano não se comporte da mesma maneira que outro personagem, por exemplo, criado por um programador e moldado conforme uma narrativa específica. Compartilho essa ideia com Frasca (1999), quando o teórico, referindo-se a uma outra plataforma massiva on-line chamada MUD²², diz:

Pessoas em MUDs não se comportam como personagens narrativos; as ações das pessoas carecem da coerência narrativa de um personagem. Personagens narrativos não são como pessoas; geralmente, eles são arquétipos (o hipocondríaco, o brincalhão, etc.). Mesmo personagens narrativos mais complexos são mais coerentes do que o comportamento de jogadores de MUD, já que por trás deles há um autor moldando suas ações.²³(FRASCA, 1999)

²²*Multi-user dungeon*, um mundo virtual em que muitos jogadores participam em tempo real, através de uma interface similar a salas de bate-papo.

²³People in MUDs do not behave like narrative characters; people's action lack of narrative characters' coherence. Narrative characters are not like real people; usually they are archetypes (the hypochondriac, the joker, etc.). Even more complex narrative characters are more coherent than the behavior of MUDs players, because behind them there is an author shaping their actions.

Dessa maneira, nem mesmo as ações dos jogadores em *World of Warcraft* podem constituir uma narrativa. Obviamente, tudo isso depende da definição que se tem de narrativa. No caso da definição de Bal, poderíamos encarar um jogador como ator – além dos próprios personagens já inseridos na narrativa – e, portanto, que tudo aquilo que ele faz no jogo constituiria uma narrativa emergente. Mas ele não é um ator, primeiramente. Se pensarmos em um nível mais elementar, poderíamos considerar que um MMORPG nem sequer constitui um texto: ele não tem começo, nem fim. Ele está ali, presente, sempre, constante e eterno. Não importa a hora em que se entre no sistema: a sensação é igual a se chegar a uma cidade nova.

É razoável que nos mantenhamos restritos, de certa maneira, aos limites em que queremos *ver* essa narrativa em um jogo de computador. Caso avancemos demais, corremos o risco de cair na sexta definição que Juul propõe (“narrar é nossa maneira de entender o mundo”), em que a narrativa é o jogo e todo o resto das coisas que existem no mundo. Da mesma maneira, considerar o jogador como o ator entraremos no campo da narrativa emergente, e aí perdemos de vista nosso objeto porque estaremos nos atendo à uma constituição de narrativa amorfa, aleatória, imprevisível.

Entretanto, apesar de não considerarmos jogadores como atores – e, portanto, como agentes constituintes de uma narrativa – não devemos ignorá-los totalmente. Afinal, jogos são regras e ações, e estas inegavelmente pressupõem um agente. Nesse caso, agente difere de ator: agente é o jogador, aquele que age no jogo, que interfere na diegese tendo ela uma narrativa ou não, alterando a configuração dos elementos ali propostos no limite do que a programação do jogo permite; ator é o agente que realiza as ações no paradigma interno da narrativa do jogo, em que eventos são causados por personagens narrativos, especificamente. É interessante para nossa pesquisa que se separe, mesmo que momentaneamente, o jogador do protagonista do jogo. Essa

separação é resultado de nossa escolha de ponto de vista: queremos olhar o jogo como, primeiramente, objeto que então se torna atividade para o jogador, e não o contrário. Afinal, como discutimos aqui, as regras de um jogo são fixas e as ações que se realizam nele seguem as regras. Existe, sempre, um acordo silencioso entre jogo e jogador para que o jogo em si aconteça.

De maneira alguma um jogo permite a liberdade total, e até certo ponto, quanto mais elaborada for a narrativa ali existente, mais limite tem o jogador. Menos ele poderá agir da maneira que bem entende. Essa é a característica matriz dos jogos escolhidos para essa pesquisa, e não por coincidência: para se analisar a narrativa de um jogo de computador, e pensar em como ela se desenvolve em meio às ações e as regras, nada melhor do que um tipo de jogo que seja híbrido e praticamente condicionado pela narrativa ali proposta.

4. JRPG como gênero e mídia: discutindo suas especificações

Os três jogos escolhidos como objeto para esta pesquisa pertencem a um mesmo gênero de jogos eletrônicos, o chamado JRPG. A escolha por jogos que sejam especificamente deste gênero não se deu por acaso: as características dele o fazem mais atraente para a natureza dessa pesquisa do que qualquer outro. Uma vez que a intenção aqui é examinar a narrativa em um jogo eletrônico sob diferentes aspectos, a crença é de que um gênero de jogos híbridos com relação à narrativa seria a melhor opção.

Grosso modo, JRPG é meramente um RPG – *role-playing game*, jogo de interpretação de papéis – japonês. A letra J é colocada no início da sigla para indicar o local originário do jogo como também as diferentes características que essa origem promove sobre o objeto pertencente ao gênero maior. Como o próprio nome indica, RPGs são jogos em que o jogador interpreta um determinado papel que ele mesmo constrói e configura, participando da aventura ali proposta à sua própria maneira.

Jogos em que os jogadores criam ou assumem uma personagem representada por várias estatísticas, que podem conter inclusive uma persona desenvolvida. A descrição da personagem pode incluir especificações como espécie, raça, sexo e ocupação, e pode conter também várias habilidades, como força e destreza, expressas geralmente por números.²⁴ (WOLF, 2001, p. 130).

Essa é tida como a definição matriz de um RPG, e a partir daí os muitos títulos

²⁴Games in which players create or take on a character represented by various statistics, which may even include a developed persona. The character's description may include specifics such as species, race, gender, and occupation, and may also include various abilities, such as strength and dexterity, usually represented numerically.

existentes fazem variações em um ou outro aspecto dessa matriz: há jogos que permitem que o jogador manipule e customize o protagonista em um nível muito detalhista – tamanho dos olhos, dos ossos do rosto, das manchas na pele – e jogos que não permitem modificação nenhuma, mas que mesmo assim o jogador assume a função de jogar por trás daquele papel de protagonista proposto para ele.

Essa diferença de abordagem de protagonista em RPGs foi um dos principais fatores que culminou em uma divisão do gênero em meados da década de 90. A partir dessa distinção, quando se pensa em jogos de vídeo game do tipo RPG, dois subgêneros dividem a grande categoria: JRPGs e Western RPGs. A primeira corresponde a um subgênero cujos jogos, em sua grande maioria, são produzidos no Japão ou no Oriente; o segundo representa todos os outros jogos pertencentes ao gênero RPG, geralmente produzidos em países ocidentais. Existe, portanto, uma classificação de gênero que recebe especificamente o nome de um país, que não por acaso foi um dos maiores produtores de RPGs eletrônicos que já existiu (VESTA, 1998). Mas a questão é mais profunda que isso.

O problema é que apesar de os EUA serem o maior produtor de *first-person shooters* do mundo, não existe, por exemplo, uma nomenclatura para diferenciar jogos de tiro de primeira pessoa produzidos no Japão e nos Estados Unidos (que seriam, respectivamente, JFPS ou WFPS). Essa separação e denominação em razão do país de origem só acontecem com os JRPGs. O que ocorre, na verdade, é uma quase coincidência: muitos títulos de RPGs tinham certas características que os faziam ser diferentes de todos os outros, mas similares entre si, e esses títulos eram todos produzidos no Japão (VESTA, 1998). Por conta disso, RPGs que assim fossem receberiam o “J” no começo, para fins de designação.

Então mesmo que um RPG seja produzido no Brasil, por exemplo, mas que

contenha as características de um JRPG, ele será chamado de JRPG, e não de BRPG.

A problemática desse gênero, no entanto, não se resume somente à designação dada em associação a um país. Na verdade, o nome inteiro dado ao gênero é uma fonte de desentendimentos com relação ao que ele é e ao que ele oferece como jogo eletrônico. A começar pelo fator *role-playing*. Tem-se como característica primária de qualquer *role-playing* a possibilidade de *criar* e *interpretar* aquele personagem (*Strategy Informer*, 2010): um RPG é um jogo que deve permitir a expressão e o direito de customização ao jogador, para que se dê um pouco mais de realismo ao jogo (FRASCA, 1999) e para que o jogador sinta que sua presença ali tem significado. Esse é o caso de jogos como *Ultima Online* (1997), *Fallout* (1997) e *Mass Effect* (2007). O jogador escolhe o sexo, as características físicas, os atributos e, muitas vezes, até o passado ou história de plano de fundo da personagem que ele cria.

Os JRPGs, pelo contrário, não permitem que o jogador crie uma personagem. Existe a opção de se mudar o nome do protagonista, por exemplo, mas essa é a única opção disponível. Isso, de certa maneira, representa um posicionamento contrário ao que um RPG propõe. Da brigada de jogadores e desenvolvedores que argumentam contra o JRPG, pergunta-se: qual é a finalidade de um RPG que não deixa o jogador montar seu próprio protagonista? (AWKERMANN, 2010).

A resposta para isso é a seguinte: o mesmo nome foi dado para dois tipos de jogos extremamente diferentes, que possuem, inclusive, origens completamente distintas. Por conta de algumas regras semelhantes que os dois tipos de jogos tinham – missões, mundo grande a ser explorado, evolução dos atributos do protagonista, compra e venda de itens, batalhas aleatórias com monstros – pensou-se que eles poderiam ser colocados sob o mesmo denominador. As semelhanças, no entanto, não vão mais fundo na constituição do jogo em si, e isso culmina em dois objetos diferentes sendo chamados

da mesma coisa e comparados como se devessem responder a um mesmo denominador comum de gênero. Na última década, o JRPG tem sido alvo de críticas, em sua maioria, infundadas, que o comparam e o desprestigiam em relação ao WRPG. Particularmente a partir de 2007, quando empresas ocidentais como Bioware e Bethesda voltaram a dominar o mercado mundial dos RPGs, críticos de jogos, desenvolvedores e qualquer outra pessoa que tenha autoridade de opinião na internet viram-se no direito de menosprezar o gênero em virtude de outro. Acredita-se que um bom RPG é um jogo que deixa o jogador criar e customizar um personagem, jogar com esse personagem em um mundo totalmente aberto e sem objetivo claramente definido, em que cada diálogo apresente várias opções de pergunta e resposta ao jogador, em que a estética gráfica corresponda a um realismo culturalmente característico de jogos ocidentais. Por conta disso, JRPGs hoje são tidos como jogos de um gênero menor e pior pela maioria dos jogadores ocidentais (AWKERMANN, 2010), considerados muitas vezes infantis e sem sentido.²⁵

²⁵Fonte:

<http://www.sankakucomplex.com/2010/08/22/why-are-characters-in-japanese-rpgs-always-children/>
<http://www.sankakucomplex.com/2010/08/24/jrpgs-not-rpgs-just-action-adventure-games/>
<http://www.sankakucomplex.com/2009/12/21/bioware-jrpgs-are-stagnant/>
<http://www.sankakucomplex.com/2010/10/24/why-do-jrpgs-have-such-stupid-weapons/>
<http://www.sankakucomplex.com/2010/06/12/jrpgs-in-decline-they-were-not-popular-to-begin-with/>
http://www.reddit.com/r/truegaming/comments/ppi6s/why_the_shift_from_jrpg_to_wrpg/

Isso é visível na campanha de 2010 de uma empresa americana chamada Bethesda, que fez uma propaganda para seu novo jogo *Fall Out: New Vegas* (2010), em que jovens japoneses em formação de protesto seguram placas que criticam e zombam de certas características canônicas no JRPGs. Em uma das placas, lê-se: “Qual é a razão para se jogar se não há mudanças na história?”, “Quando foi que jogos viraram algo para se assistir?”, ou “Seria bom se o protagonista tivesse outra missão que não seja acabar com todo o mal.” (GOLDMAN, 2010). O anúncio foi feito direcionado para o público que já estava descontente com JRPGs por conta de tudo o que já vinha sendo falado.



Figura 3: propaganda da empresa Bethesda contra JRPGs

O diretor de roteiro da empresa Bioware anunciou em entrevistas os dizeres: “Você pode colocar um J na frente do nome, mas não é um RPG. Você não faz escolhas, você não cria um personagem, você não vive um personagem... Eu não sei o que esses jogos são – jogos de aventura, talvez? Mas eles não são RPGs”. (*Strategy Informer*,

2010). O co-fundador da mesma empresa também anuncia em entrevista que JRPGs “pararam de evoluir” e que o “conceito americano de RPG já está muito além do conceito do concorrente do outro lado do mundo” (BURCH, 2009).

Pode-se pensar que o preconceito não existe em todos os lugares e que por isso não deve ser levado em conta. O importante desse levantamento não é o lugar do preconceito, mas sim que ele ocorre em comparação a outros objetos. O preconceito existe indiferente à localidade, e, para o entendimento do gênero como um fenômeno cultural, é necessário saber como e por que ele é exercido e expressado. Ademais, a maioria dessas manifestações acontecem na internet, um espaço comum que está desconectado de qualquer localidade física.

É possível afirmar que a verdadeira raiz de toda esta discussão está, em primeiro lugar, no fato de a origem dos dois subgêneros ser diferente, e, em segundo lugar, desse fator ser desconhecido pela maioria dos críticos. Ambos os subgêneros se desenvolveram a partir de suas origens até o ponto em que são parecidos nos seus elementos superficiais, tendo, inclusive, regras muito parecidas. Houve uma troca de influências de um subgênero para outro – o que de certa maneira é a responsável pelas similaridades –, mas as diferenças estruturais entre um subgênero e outro, aquelas que se encontram na estruturação do jogo como um todo, fazem com que seja até errado agrupá-los sob um mesmo denominador.

Os RPGs ocidentais, em sua esmagadora maioria, são originários dos RPGs de mesa. Na portabilidade do mundo do papel para o virtual, tentou-se preservar as mesmas características de um RPG de mesa, para que o jogador continuasse tendo a mesma ilusão de significância. Por excelência, é um gênero de jogo que tem como prioridade a expressão do jogador: montar um personagem próprio, a sua maneira, configurá-lo como se bem entende, e agir como quiser – escolhendo, por exemplo, a

resposta que quiser de um punhado de opções que o jogo oferece – são aspectos oferecidos por um desses RPGs, e que geralmente não existem em JRPGs.

Contrariamente, JRPGs não são oriundos dos RPGs de mesa. Estes, por sua vez, são produtos das *visual novels* ou romances visuais, como *999*, *Hotel Dusk* (2007), *YU-NO* (1996): um gênero absolutamente centrado na narrativa e no desenvolvimento de personagens sem a interferência do jogador.

Esses romances visuais são um tipo de mídia de grande sucesso no Japão. Primeiramente, não são considerados jogos eletrônicos. *Visual novels* são, na realidade, romances com imagens – literalmente, como o nome sugere. O leitor comanda um determinado protagonista, escolhe entre uma ou duas opções de diálogos, para chegar ao final de um percurso narrativo ou outro. Geralmente, a narrativa se divide de acordo com a quantidade de heroínas daquela história (já que o tema de uma *visual novel* sempre será relacionamento amoroso), e o final se diferencia por conta de quem fica com o herói.

Percebe-se que JRPGs são jogos eletrônicos muito diferentes dos outros RPGs, já desde a sua origem. O foco é a narrativa e o desenvolvimento dos personagens naquela narrativa. O jogador interpreta o papel de um herói bem definido e estruturado, e participa de um ponto de vista privilegiado dos eventos daquela história. Fica difícil, portanto, agrupar o JRPG como um subgênero do RPG, já que as semelhanças compartilhadas são somente as superficiais. O que ocorre é, na verdade, uma enorme diferença de composição e estrutura de um para o outro.

É com essa ideia em mente que estamos analisando os jogos aqui escolhidos. Nossa intenção é, portanto, olhar o JRPG não como um subgênero do RPG, mas sim como um gênero próprio da grande mídia dos jogos eletrônico. Ou, se voltarmos a pensar na sugestão de Aarseth com relação a imensa variedade de tipos de jogos

eletrônicos existentes, o JRPG poderia ser uma mídia híbrida de jogo eletrônico e narrativa.

O que é realmente importante é que saibamos de sua origem, como foi formado e que assim tentemos traçar suas características. Infelizmente, não existe uma bibliografia satisfatória do JRPG. Muito do que está escrito sobre ele encontra-se na internet, não raro vindo de fontes duvidosas. A caracterização que se segue baseia-se em minha experiência direta como jogadora desse gênero.

4.1 Características do gênero

Uma das etapas necessárias ao cumprimento do nosso objetivo tem a ver com o entendimento dos nossos objetos de estudo como itens pertencentes a um determinado gênero de videogame. O que nos leva, conseqüentemente, a entender o próprio gênero do JRPG.²⁶ Ao fazer isso, estamos estressando as características que os três jogos tem em comum ao mesmo tempo que em tornamos mais visíveis os pontos de divergência das três obras. Em termos de análise da narrativa, saberemos em que momento há recorrência de eventos, conflitos, motivos e intrigas e em quais momentos há a diversificação. Levar essa variação em conta nos auxiliará em entender o papel das regras nessa separação, e futuramente, em sistematizar essa relação.

Para tanto, a seguir constam minhas reflexões que, de maneira alguma, tentam ser definitivas. O JRPG é um tipo de jogo eletrônico variado como qualquer outro, e por isso tal reflexão sobre o que o constitui como gênero representa um desafio. A consagração do JRPG como um subgênero deu-se à recorrência de certas características

²⁶Muitas das características descritas aqui também são compartilhadas por outros gêneros de jogos eletrônicos; não é nosso foco aqui, porém, enfatizar essas similaridades e sim, entender o gênero que especificamente nos cabe nesse trabalho.

lúdicas e narrativas. Talvez, então, fosse razoável fazer uso dessas características recorrentes para dar início à discussão e à análise da narrativa que se manifesta nesse meio eletrônico.

É interessante notar que podemos fazer essa categorização sob um ponto de vista da análise estrutural da narrativa. Já que estamos pensando os nossos jogos como objetos isolados, prioritariamente, na intenção de priorizar sua estrutura e funcionamento interno, entre seus elementos inerentes e constituintes, estamos caminhando em caminhos similares aos do formalismo e do estruturalismo.

Além do diálogo estabelecido com a teoria da narrativa mais tradicional, baseio-me também na minha própria experiência como jogadora nos momentos de descrição dos elementos do gênero.

História e estrutura

Um primeiro ponto no qual é possível estabelecer um diálogo entre teoria da narrativa e JRPG é em relação à organização dos eventos em virtude das personagens. A recorrência protocolar apresentada aqui tem certas similaridades com as observações que Propp fez em relação aos contos russos: dividiu-os, classificou-os e de suas análises gerou uma lista de *funções das personagens* recorrentes a estes contos.

[...] Encontramos nos casos citados valores constantes e valores variáveis. O que muda são os nomes (e ao mesmo tempo os atributos) das personagens; o que não muda são as suas ações, ou as suas *funções*. Pode-se concluir daí que o conto empresta muitas vezes as mesmas ações a personagens diferentes. É isso que nos permite estudar os contos *a partir das funções das personagens*. (PROPP, 1983, p.58)

Ao perceber que os contos mantinham certa linha sequencial para a ocorrência dos conflitos, para as ações das personagens e para as consequências dessas ações na trama desenvolvida, Propp observou que textos pertencentes ao mesmo gênero obedecem a uma sequência, modificando-se somente nos atributos (PROPP, 1983, p. 6). Ou seja, uma fórmula em módulos que descreve com certa precisão o que acontece em um texto pertencente daquele gênero. No caso de Propp, o gênero pertinente eram os contos maravilhosos. No nosso caso, o gênero narrativo pertinente é o JRPG.

Em um típico JRPG, a história consiste na seguinte rotina linear: um determinado protagonista em uma situação estável acaba por se envolver em uma série de eventos que sucessivamente aumentam em importância e complexidade, e que por fim culminam em um evento final mais tenso que todos os outros. Este evento, ao ser resolvido, retorna o protagonista para outra situação estável muitas vezes similar àquela primeira. Em outras palavras, um JRPG é uma jornada do herói que sai de sua situação inicial, se envolve em uma série de conflitos e por fim retorna a situação estável.

Essa estabilidade a que me refiro não necessariamente significa calma ou paz. Significa uma situação permanente na qual o protagonista se encontra: pode ser uma situação de paz – caso ele viva em um vilarejo sossegado –, ou pode ser uma situação de guerra que permanece por muitos anos – caso ele seja um soldado ou um capitão. Quer dizer que a situação inicial é um momento em que não existem outras incursões: ele continua da maneira em que está.

Pode-se dizer que o objetivo maior das histórias dos JRPGs é sempre algo de grandes proporções. Enquanto que os eventos iniciais que engajam o protagonista por meio de motivos “simples”, mas, de acordo com Tomachevski, associados (1973, p. 175) – caçar algum animal específico, resgatar alguém, ir à outra cidade entregar uma encomenda –, os eventos finais do jogo já se referem a salvar o mundo, salvar a galáxia, destruir todo o mal. Inicialmente, pequenas ações são requeridas da parte do protagonista para que o evento se complete e que assim se suceda para a próxima cadeia

de ações. Depois de horas de jogo, as relações dentro da história se intensificam, sabe-se quem é o verdadeiro vilão e quais são suas intenções, e para tanto os eventos atingem outra proporção e outra escala que é, muitas vezes, mundial. E isso é relativo àquilo que é considerado de grandes proporções para o herói. Em alguns jogos, em vez de salvar o mundo inteiro, o protagonista se detém somente sobre seu continente de origem ou até mesmo sobre sua cidade natal.

A história de um JRPG aumenta e se desenvolve junto com o protagonista. No começo do jogo o alcance das ações é pequeno. O protagonista pode se locomover somente pela sua cidade e talvez por algumas outras na região próxima. Ele conhece poucas pessoas e sabe-se muito pouco dele. Conforme a história vai se desenvolvendo o mundo se abre para o protagonista, sabe-se mais sobre ele, outros meios de locomoção pelo mundo se tornam disponíveis, o protagonista interage com mais personagens. O jogo expande regularmente em vários aspectos, tendo o protagonista como pivô das intrigas:

O herói resulta de transformação do material em enredo e representa, de um lado, um meio de encadeamento de motivos e de outro, uma motivação personificada da ligação entre os motivos. (TOMACHEVSKI, 1973, p. 195).

Algumas das personagens com quem o protagonista interage se tornam companheiros fiéis ao longo da jornada. Cada um possui um papel diferente em apaziguar ou intensificar conflitos, sendo essenciais para um bom desenvolvimento da narrativa. As relações que o protagonista desenvolve com essas personagens são geralmente profundas e de grande significância no desenvolvimento do próprio protagonista. Em alguns jogos, é muito comum encontrar uma dessas personagens que acompanha o protagonista desde o começo do jogo, e os dois juntos formam um par inseparável ou um casal – a depender da relação estabelecida entre os dois, muitas vezes

prévia à história do jogo.

A saga principal de um JRPG é uma história linear na maioria das vezes. Em alguns jogos, a história se subdivide em certo ponto em dois ou mais percursos que nunca mais voltaram a se encontrar, e o jogador pode escolher por qual deles quer ir. Ainda assim, o próprio percurso apresenta uma história linear, mais centrada no desenvolvimento das personagens e na resolução dos conflitos do que na vontade do jogador e ir explorar e fazer o que bem entender (como já explicado anteriormente, esta é uma característica de outro gênero de jogo). Entretanto, também é característica do JRPG apresentar uma série de missões adicionais que o jogador pode fazer caso queira: dependem basicamente da vontade do personagem para acontecerem. Esses são os motivos livres no JRPG (TOMACHEVSKI, 1973, p. 175). Muitas delas adicionam detalhes e informações interessantes sobre as personagens, mas não são necessárias para o entendimento da história principal. Em virtude dessas características, completar tais missões geralmente tem benefícios para o jogador como um equipamento melhor, itens raros ou mesmo dinheiro no jogo.

Por fim, completar o objetivo maior do jogo significa não somente acabar com o problema maior de toda a história, mas também retornar o protagonista para uma situação estável, mesmo que diferente. Algo mudou naquele mundo, o protagonista se deslocou, agiu e se desenvolveu em virtude daqueles eventos. Ele, agora transformado, não ocupa mais exatamente o mesmo lugar que ocupava no começo do jogo. No entanto, essa situação a qual ele pertence no final ainda é estável. Pode-se dizer, portanto, que o objetivo geral, mais externo a todos em um JRPG – em uma camada superior às regras extra-diegéticas – é retornar o protagonista a uma situação estável.

Eis o que se espera de uma seção com um JRPG: uma história mais ou menos fixa, com muitos elementos pré-determinados, que coloca o jogador em uma posição privilegiada para participar dessa história – na posição de protagonista.

No modelo elaborado por Propp, pudemos observar os seguintes pontos de contato:

- os três jogos possuem protagonistas pré-determinados e bem definidos. Esses protagonistas são os heróis da história, e a cadeia de eventos que acontece no jogo está intrinsecamente ligada com as ações tomadas por essas personagens. Isso significa que as escolhas do jogador incorporadas na personagem tem o poder de mudar o percurso da narrativa.
- nos três jogos temos uma heroína, que representa um auxílio à posição do herói e exerce ao lado dele também uma influência aos eventos contados. Particularmente, a heroína é em si um forte motivo para a narrativa do jogo. Ela ou dá início aos conflitos dramáticos ou suporta-os ao longo da narrativa em razão de suas ações; ou seja, ela é o pivô da intriga ou do início desta.
- a situação inicial nos três jogos é uma situação de paz, em que o protagonista ainda está sozinho, desacompanhado. Esse período também representa, além de uma situação inicial de calma na narrativa, um período de facilidade em relação à jogabilidade, já que esse momento é sempre o início do jogo, onde o jogador ainda está se acostumando com os controles. Essa situação inicial tem relação com a função **I** de Propp, que significa afastamento, ou seja, uma situação que representa uma *quebra* com o estado anterior. Nesses JRPGs, temos um afastamento dos heróis do seu lugar inicial, o que representa uma oposição com a primeira situação proposta. Em seguida, o herói receberá a missão, função **II**.

- o desenvolvimento dos conflitos dramáticos é sempre gradual em intensidade. A maneira pela qual as personagens são afetadas aumenta conforme a seriedade das intrigas também aumenta. Nesse âmbito, tais conflitos são resultado do contato entre protagonista e antagonista, sugerindo que as funções de Propp que se realizam aqui são da **III** até a **IX**. As ações do vilão são um conjunto integrado aos conflitos dramáticos.

- os personagens secundários unem-se ao grupo principal (herói e heroína) gradualmente, sempre trazendo, para o percurso matriz da narrativa, intrigas paralelas à principal, que serão eventualmente resolvidas pelo jogador. Esta fase é aliada à anterior.

- o vilão principal revela-se sempre depois de um subvilão. Essa situação geralmente engana as personagens (e o jogador, como consequência), porque somos levados a crer que o subvilão é na verdade o vilão, quando o real antagonista ainda nem foi revelado. Nesse momento, temos uma correspondência desta situação com as funções **X-XVIII** e, posteriormente, quando o subvilão é derrotado, com as funções **XIX-XX**, que representam uma aparente paz. O real antagonista aparece depois que o primeiro vilão foi derrotado. A situação narrativa tende a melhorar, supostamente, temporariamente, e depois piorar drasticamente ao saber-se que o real malfeitor ainda existe. E então, nesse ramo de desenvolvimento narrativo, as funções correspondentes são **XXI-XXV**.

- *Eternal Sonata*, *Chrono Trigger* e *Tales of Symphonia* apresentam uma característica de *replayability*²⁷, que significa que eles foram feitos para serem jogados

²⁷Qualidade do jogo que indica o quanto é possível jogá-lo novamente. Há jogos que recompensam o jogador que o completa mais de uma vez; já outros não apresentam qualquer mudança, fazendo com que não valha a pena jogá-los novamente.

mais de uma vez. Isso significa que a narrativa (ou que as narrativas possíveis) não podem ser vistas nem completadas se o jogo não for jogado de novo. Ou seja, existem escolhas e percursos dentro desses jogos que são excludentes de outros caminhos possíveis. Não é só uma questão de diferença na sequência dos eventos narrativos, é uma diferença na trama propriamente dita.

- ao término do jogo, o jogador sempre é presenteado com alguma coisa. Seja uma cena secreta, seja um item secreto, um pequeno filme que narra os últimos momentos da narrativa, enfim, algum prêmio o jogador recebe por esta conquista. Como este prêmio só existe no mundo do jogo, ele faz parte do *ludus*, claramente de um *ludus* vitorioso, portanto, de um desfecho narrativo positivo. Pensando em de Propp, essa última partedo jogo corresponderia às funções **XXVI-XXXI**. Isso porque a queda do segundo (e real) agressor já vem automaticamente acompanhada com o final do jogo. Em um vocabulário mais especificamente lúdico: a batalha com o último chefe, que é o mais forte de todos, representa a derrota definitiva do agressor; essa batalha está sempre posicionada no final do jogo; é o último acontecimento lúdico interativo antes de passar para o final narrativo que conta como tudo fica depois dessa batalha.

O esquema de Propp, apesar de útil para entender a estruturação da narrativa e de suas funções no meio lúdico, ainda é rígido para aquilo que o jogo propõe como modelo narrativo, que é uma narração não canônica, influenciável e moldável de acordo com o gosto do jogador. Esse “gosto” pode fazer com que algumas dessas funções tenham sua sequência alterada, ou, então, que elas ocorram quase simultaneamente. Por exemplo: a função **II** dura um longo período de tempo, e acontece simultaneamente com as funções **III-IX**. Isso significa que o jogador participa ao mesmo tempo de vários conflitos, que se intercalam ou entrelaçam – muitas vezes um pode explicar ou ter a ver com o outro. Um JRPG também é um tipo de jogo que apresenta muitas variações em

relação a eventos paralelos à narrativa, que, apesar de dispensáveis, quando realizados, a complementam. Esses eventos são os que possuem, em termos narrativos, maior índice de manipulabilidade. O modelo proposto por Propp não nos auxilia a prever essa maleabilidade nem a simultaneidade de eventos, dado que o teórico realiza seu modelo sobre uma estrutura sequencial fixa. Entretanto, ele é uma ferramenta valiosa para entendermos que os eventos de um JRPG possuem classificações e recorrência protocolar.

Barthes, em seu texto “Introdução à Análise Estrutural da Narrativa”, discute o modelo de Propp. Ele está pensando na narrativa em um contexto mais geral: ele abre o leque de variedade de narrativa e reconhece que esta pode ser desenvolvida nos mais diferentes suportes midiáticos (1972, p. 19). Ou seja, o espectro de pensamento de Barthes é um pouco mais expandido e ele acaba por esmiuçar mais detalhes para as funções da narrativa.

Barthes divide as unidades narrativas em duas classes: *funções* e *índices*:

As primeiras correspondem às funções de Propp, retomadas notadamente por Bremond, mas que consideramos aqui de maneira infinitamente mais detalhada que estes autores; é para elas que se reservará o nome de *funções* (embora as outras unidades sejam, elas também, funcionais); o modelo é clássico a partir da análise de Tomachevski: a compra de um revólver tem como correlato o momento em que será usado (...). A segunda grande classe de unidades, de natureza integrativa, compreende todos os *índices* (no sentido muito geral da palavra); a unidade remete então, não a um ato complementas e consequente, mas a um conceito mais ou menos difuso, necessário entretanto ao sentido da história: índices concernentes aos personagens, informações relativas à sua identidade, notações das “atmosferas”, etc. (BARTHES, 1972, p. 31)

Aprofundando-se ainda, Barthes divide essas duas classes em subdivisões. E neste momento é interessante para nós identificarmos como essas subdivisões fazem correspondências na narrativa de um JRPG.

As primeiras duas subdivisões que Barthes estabelece são as funções cardinais ou núcleos e as catálises. As primeiras “constituem verdadeiras articulações da narrativa” e as segundas “não fazem mais do que “preencher” o espaço narrativo que separa as funções articulações” (BARTHES, 1972, p. 32). Em um JRPG também temos isso. Alguns eventos no jogo são mais intensos e representam maior significância de conflito dramático do que outros eventos menos importantes, mas essenciais. Esses eventos *catálises*, menos importantes, seriam os momentos em que o jogador vagueia por uma cidade, conversa com moradores de um vilarejo, compra itens, explora um pouco mais uma caverna, faz batalhas a mais. São os motivos simples, eventos que configuram a narrativa, mas que não representam para a matriz da trama uma mudança significativa – apesar de condicionarem uma experiência diferente de jogador para jogador. Em um JRPG, portanto, as *catálises* são os eventos de menor significância para a narrativa central, mas de grande nível interativo e lúdico do jogo.

As *funções cardinais* seriam, conseqüentemente, os pontos da narrativa de maior importância, em que “se inaugura ou se fecha uma incerteza” (BARTHES, 1972, p. 32), os motivos associados. Barthes ainda fala que esses *núcleos* são “os momentos de risco da narrativa” (BARTHES, 1972, p. 32, onde um percurso pode ser tomado em vez de outro. E então podemos relacionar essa ideia de risco com a noção de escolha que há em um JRPG: os momentos onde o jogador deve fazer uma escolha também são *núcleos*.

Barthes também subdivide a classe dos índices. Segundo ele temos os *índices* propriamente ditos, e os *informantes*. Os primeiros “remetem a um caráter, a um

sentimento, a uma atmosfera”, enquanto que os segundos “servem para identificar, para situar no tempo e no espaço” (BARTHES, 1972, p. 34). Em uma narrativa convencional, a veiculação destas informações é feita por meio do suporte linguístico, valendo-se de descrições do ambiente, do cenário, do semblante da personagem. Em JRPGs – e em qualquer outro jogo eletrônico – isso ocorre por meio de imagens. Imagens movimentam-se na tela e modificam-se, configurando a descrição, mostrando ao leitor onde, quando e como a situação está acontecendo. O jogador vê o sol, vê uma personagem correndo, assiste os golpes das batalhas. Além do suporte visual, temos também o suporte sonoro. No jogo, a trilha sonora é constante, mas varia. Ela muda quando se entra em uma cidade, quando um diálogo cômico é iniciado, quando uma batalha se inicia, quando um evento de tensão se aproxima. Os *índices* (retomando aqui a classe maior) são indexados por meio de sons e imagens. A distinção entre as subdivisões *índices* e *informantes* ocorre dependente do que está acontecendo no jogo. Se o jogador entra com o protagonista em uma cidade conhecida, a música apenas muda para a música característica daquela cidade, somente como informação. Porém, se ele entra em uma batalha com um inimigo muito poderoso, a música muda para uma música tensa, adequando-se à situação de perigo pela qual as personagens estão passando.

Personagens

A caracterização do protagonista é muito variada. Não existe uma regra que aponta para um tipo específico de personagem e que diz: “este é o protagonista padrão de JRPG”. Porque, mesmo que a maioria dos títulos implique em uma determinada imagem, a relevância que grandes títulos têm muda essa regra geral. Mesmo assim, a caracterização é fundamental, pois tanto o protagonista quanto as personagens

secundárias são potenciais geradores de motivos e pivôs de intriga.

Chama-se a característica de uma personagem o sistema de motivos que lhe está indissolivelmente ligado. Num sentido mais restrito, entende-se por característica os motivos que definem a psique do personagem, seu caráter. (TOMACHEVSKI, 1973, p. 193).

O herói no JRPG é o líder do grupo e, apesar de passar por reviravoltas e descobertas durante a história, ele é tido como um porto seguro pelos outros personagens. Note-se, inclusive, ele é selecionado como líder pelo resto do grupo, e não por própria volição.

É esse herói pré-definido ocupa o lugar de avatar do jogador. Obrigatoriamente, o jogador interpreta esse protagonista, quem quer que ele seja. A história do jogo é vista de um ponto de vista bastante particular, e a narrativa se desenvolve, conseqüentemente, à medida que o herói/jogador avança na história. O jogador leva esse herói aos lugares onde ele deve ir, e assiste de camarote aos conflitos gerados e às eventuais resoluções das intrigas. Esse aspecto coloca a narração de um JRPG em uma posição dupla, já que existem cenas que são mostradas ao jogador sem que o herói esteja presente. O resultado é tal que o jogador sempre sabe mais do que o protagonista, apesar de estar a todo momento preso na figura dele. Para Tomachevski, esse é um caso de narração mista:

No relato objetivo, o narrador segue habitualmente a sorte de um personagem particular, e não conhecemos sucessivamente o que tem feito o personagem em causa. Em seguida, abandonamos este personagem, nossa atenção passa a um outro, e novamente conhecemos sucessivamente o que este novo personagem fez ou aprendeu. Assim o herói é

o feio condutor da narração, isto é, também ele é um narrador; o autor, falando em seus nome, tem o mesmo tempo o cuidado de não comunicar mais coisas que poderia fazer o herói. Por vezes, o fato de que o herói seja o fio condutor da narração é suficiente para determinar a construção inteira da obra. (TOMACHEVSKI, 1973, p. 181.)

Ao mesmo tempo em que o protagonista é um ponto de apoio para as outras personagens e, conseqüentemente, o elemento que os une, as outras personagens também servem de suporte para o protagonista. Pode-se dizer que as outras personagens complementam o herói ou a heroína de alguma maneira: seja em força, inteligência, sensatez, responsabilidade, experiência de vida. As personagens que acompanham durante a jornada o fazem por vontade própria e ajudam quando podem e quando é necessário. A relação do protagonista com as outras personagens é de extrema confiança. Elas também passam por um desenvolvimento intenso durante a história, muito em razão do protagonista.

A imagem que se tem das personagens principais de um JRPG – o protagonista e seus companheiros – é a de um coletivo forte e unido. O conflito maior não é simplesmente resolvido pelo protagonista, mas sim por ele/ela e por todos os outros companheiros que o auxiliaram para chegar naquele momento. Pode-se dizer que o herói ou heroína de um JRPG nunca age em completa solidão: JRPGs são jogos que tratam de união entre as personagens, de grupo de companheiros que viajam para resolver um problema e das relações e experiências estabelecidas entre eles. (MYERS, 2010)

Gameplay

Existe um modelo de *gameplay* tido como padrão para JRPGs. Em resumo, esse modelo seria: andar pelo mundo controlando apenas o protagonista, aumentar de nível quando a quantidade necessária de pontos de experiência atinge certo número, e participar de batalhas por turno que começam aleatoriamente. Este modelo, no entanto, é bastante reduzido. Apesar disso, subgêneros de JRPG são classificados de acordo com o quanto eles o seguem ou não.

O jogador, na maioria dos JRPGs, anda pelo mundo e interage com os objetos e personagens ali somente por meio do protagonista. Existem jogos, porém, que colocam o jogador na inesperada situação de estar controlando outro personagem temporariamente.

Andar pelo mundo significa movimentar a imagem do personagem pela tela. Interagir com outras personagens significa conversar com um vendedor de armas, abrir uma gaveta, apertar um botão.



Figura 4: um exemplo da movimentação pelo mundo de *Tales of Symphonia*

Existem certas áreas no mundo de um JRPG que representam perigo, e nestes lugares o jogador deve se preparar para entrar em conflito com monstros ou seres hostis

daquela região. Esse conflito é chamado de batalha, e ele geralmente ocorre em uma tela diferente da tela principal do jogo. O fato de a batalha começar aleatoriamente significa que o jogador está andando com o protagonista por uma floresta, por exemplo, e de repente a música muda para um tema de tensão, a tela muda para uma cena similar a uma arena, e o jogador vê o protagonista e mais as outras personagens que o acompanham em posição de ataque armados contra um determinado grupo de monstros que ocupa o outro lado da arena. Se a batalha for por turnos, cada personagem e monstro ataca de uma vez, a depender de quem é mais rápido. O jogador seleciona as ações desejadas, e, por ordem de agilidade, as personagens atacam um por um. A batalha termina quando todos os monstros forem destruídos ou quando todas as personagens forem nocauteadas.



Figura 5: um exemplo de batalha em *Tales of Symphonia*

Existem variações em muitos títulos com relação ao modelo de turnos. Em alguns jogos, as personagens e os monstros se atacam ao mesmo tempo. Em outros, o jogador comanda somente um personagem enquanto os outros são comandados pelo computador, e assim a batalha é similar a um jogo de luta, com as personagens andando

livremente pela arena, dando golpes diferenciados e fugindo dos ataques.

Em outros jogos, a batalha começa sem que haja uma mudança de cena. A tela que se vê naquele momento serve de arena, com as mesmas regras estipuladas anteriormente. Assim que a batalha acaba, aquela cena volta para a função anterior de espaço de exploração e interação.

Em vista de todas essas regras diferentes, pode-se dizer que a característica em comum dos JRPGs é ter a batalha acontecendo em um espaço diferente daquele em que se mais comumente participa do jogo. O espaço em que o jogador anda com o protagonista são as cidades, as estradas, planícies, montanhas, etc. Todos eles apresentam uma determinada noção de perspectiva: o cenário e o protagonista no centro dele. A câmera acompanha de longe, então é possível ver uma grande porção de cenário, a ali o jogador pode movimentar o protagonista livremente. Quando a batalha começa, o protagonista e as personagens são levados para outro espaço, diferente e isolado daquele primeiro. Este espaço é cheio de regras, e somente a vitória pode tirá-los dali. A batalha é uma situação em que o jogador deve trabalhar para colocar as personagens novamente na situação que estavam antes de ela começar.

Mas porque existem batalhas em um JRPG? Qual é o motivo de sua existência? Primeiramente, a jornada que ocorre em um JRPG sempre é algo perigoso. O protagonista e seus companheiros estarão a todo tempo sendo testados. Já que o objetivo maior da história será salvar o mundo ou algo grandioso nessa escala, é razoável que a viagem seja difícil. Assim, enfrentando monstros cada vez mais fortes, os heróis mostram o quanto evoluíram e justificam sua força e sua habilidade em cumprir um objetivo tão grandioso.

Para o jogador, a batalha em JRPG representa muitas coisas. É um lugar para se passar por desafios, para ganhar dinheiro, conseguir itens raros e aumentar as

habilidades de cada personagem (o nível e os atributos). Quanto mais alto for o nível, mais forte é um personagem. Esse nível é representado por um número, e existe em quase todos os JRPGs. Via de regra, o nível de personagem pode chegar até 99. Em alguns jogos, esse número pode ir até 200 ou 255. É necessário que esteja sempre aumentando o nível das personagens para conseguir prosseguir na história de um JRPG. Conforme novos lugares são descobertos, monstros mais poderosos aparecem. Os inimigos mais fortes em um JRPG estão sempre no último *dungeon*, e são geralmente seguidos pelo último chefe do jogo que, não raro, é o inimigo maior de toda a trama.

Percebe-se que nesse ponto, o JRPG é um gênero que tenta casar uma parte por primazia lúdica com a narrativa do jogo: para ver o final da história, para resolver o conflito principal, é necessário trabalhar um pouco no nível lúdico. As resoluções não se revelam se não há evolução na esfera lúdica do jogo.

Outro elemento importante da *gameplay* de um JRPG é o fato de existirem muitas coisas diferentes para se fazer no jogo além de batalhar e seguir a história principal. É possível completar uma grande quantidade de missões alternativas e receber recompensas por isso. Em muitos jogos existe a possibilidade de criar itens, cozinhar, forjar armas, escrever livros, tirar fotos, etc. Essas atividades são todas complementares à história principal, mas são consideradas partes essenciais do jogo porque geralmente ao efetuar tais ações o jogador consegue prêmios que não obteria de outra maneira. Inclusive, completar um título de JRPG – ou seja, obter todos os itens possíveis e fazer todas as missões alternativas, por exemplo – é um dos desafios a mais que um jogo desse gênero propõe. Pelos jogadores, isso é visto como aproveitar tudo aquilo que os programadores colocaram no jogo, na medida do possível.

A maneira pela qual JRPGs se apresentam visualmente é um fator frequentemente utilizado para categorização. Não raro diz-se que um jogo é um JRPG somente por conta da estética nele encontrada. E de fato o gênero apresenta-se relativamente constante nesse âmbito, e uma justificativa razoável para isso é, basicamente, o fator cultural.

A estética apresentada nos jogos japoneses é fortemente influenciada por suportes textuais já bem pré-estabelecidas, como o mangá²⁸ e o animê²⁹. As personagens nos JRPGs foram construídas baseadas nessas influências, e muitas vezes vê-se que o conceito utilizado para gerar determinado personagem foi feito no estilo de traço encontrado mais comumente em mangás. Esse fator de influência também condicionou os jogos japoneses a se prenderem mais ao gráfico 2D, de duas dimensões, e demorarem mais para apresentarem JRPGs no gráfico 3D, de três dimensões.

Essa herança foi, muitas vezes, condicionada pela escassez e precariedade de recursos técnicos. No início do desenvolvimento dos jogos eletrônicos, as máquinas que processavam os jogos mal tinham capacidade para suportar cores. Os primeiros jogos considerados JRPGs que foram lançados dispunham de muito pouco recurso visual para exprimir a ideia dos desenvolvedores: era necessário fazer valer cada ponto na tela, dar significado a cada um deles para compor um cenário, um personagem ou um inimigo.

As imagens compostas nesse estilo são chamadas de 8 bits ou 16 bits, que significam, respectivamente, imagem feita com a capacidade de 8 bits de

²⁸ Termo usado para designar histórias em quadrinhos produzidas no estilo japonês; a estética proposta por esse tipo de mídia apresenta geralmente personagens com grandes olhos, cabelos de inúmeras cores, rosto em formato triangular; no entanto, existem inúmeras variações estéticas para a mídia.

²⁹ Termo usado para designar qualquer desenho animado produzido no Japão; são influenciados diretamente pelos mangás, e conseqüentemente apresentam a mesma forma estética.

processamento, imagem feita com a capacidade de 16 bit de processamento. Hoje essa estética é dada por abandonada pelas grandes empresas, mas ela ainda possui um nicho de apreciadores; muitos jogos independentes hoje são produzidos usando essa estética ou senão simulando-a de alguma maneira.

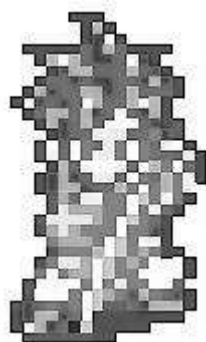


Figura 6: um exemplo de estética 16 bit; esse é Crono, o protagonista de *Chrono Trigger*

Esse estilo de imagem tornou-se muito famoso e foi utilizado por muitos anos, passando por devidos aprimoramentos conforme a capacidade dos aparelhos de videogame aumentava. Enfim, deixa-se de lado a estética 2D e a forma tridimensional passa a ser a favorita, por uma questão muito simples de mercado: é necessário inovar, impressionar e vender, também, para o público que se sente mais confortável jogando em 3D do que em 2D. Muitos jogos ainda remetem ao traço explicitamente proveniente do mangá, mas foram incrementando-o de modo que ele ficasse mais definido, belo e descritivo.

Uma série de JRPGs que sempre se deteve em um conceito artístico constante para a construção dos personagens mas que passou por grandes modificações no gráfico dos jogos é a chamada *Final Fantasy*. Nos primeiros títulos, a estética dos jogos se estabelece de acordo com o limite de processamento do aparelho de videogame. Conforme se dá o aumento na capacidade de processamento desses aparelhos, os

desenvolvedores aproveitam os recursos possíveis para implementar as modificações desejadas e assim refinar o design de personagens.

Creio que a imagem dos personagens da série *Final Fantasy* somente se estabilizou depois do penúltimo título da série, *Final Fantasy XIII*. Se tomarmos por base a *concept art*³⁰ das personagens, podemos perceber que, talvez, uma estética 3D e mais realista fosse o objetivo desde o início. No entanto, os personagens perpetuam certas características clássicas de personagens de mangás: cabelos e olhos de várias cores, personagens masculinos por vezes andróginos, roupas de uma construção muito elaborada.

³⁰Termo que designa a arte feita nos estágios primários da construção de um jogo eletrônico; são imagens que retratam uma idealização referente ao cenário, às personagens e aos eventos.

	Concept art	Gráfico
Final Fantast VI (1994)		
Final Fantasy VII (1997)		
Final Fantasy IX (2000)		

Tabela 2: comparativo de *concept arts* e gráficos finais

4.2 Explicando os objetos

Nesta seção pretendo esclarecer de que se trata cada objeto estudado, de modo a facilitar as referências feitas no capítulo 5, seção dedicado à análise.

Chrono Trigger

A ideia de *Chrono Trigger* é essencialmente a de uma viagem no tempo. O protagonista mudo se chama Crono, e o jogador o controla por diferentes lugares e épocas daquele mundo para as quais o protagonista irá viajar.

A trama toda começa na cidade onde Crono mora, durante a festa milenar, que comemora a chegada do ano 1000 d.C. Em determinado momento durante essa festa, Crono encontra uma garota chamada Marle, que é a princesa daquele reino. Marle não tem amigos, e pergunta se ela poderia acompanhar Crono pelo evento. Nesse passeio que fazem pela festa, os dois visitam o show tecnológico de uma amiga de infância de Crono, Lucca. Ela é uma cientista que regularmente realiza pesquisas e empreendimentos científicos acompanhada pelo pai; e, para a ocasião da festa do milênio, Lucca havia preparado uma máquina de teletransporte: uma pessoa entra de um lado e sai do outro. O primeiro voluntário é decididamente Crono, e o experimento é realizado com sucesso. Logo em seguida Marle, que fica muito interessada na invenção, insiste em participar. Entretanto, a máquina inventada por Lucca entra em reação com um colar que Marle usava, fazendo com que um estranho portal abrisse e a transportasse para outro lugar.

Imediatamente Crono se propõe a resgatá-la, e, ao entrar no portal, o jogo de fato começa. Crono é enviado para 600 d.C., uma época quatrocentos anos anterior a sua própria. Durante essa viagem Lucca o alcança, e os dois conseguem resgatar Marle.

No entanto, essa primeira viagem no tempo fez com que os três ficassem cientes do passado da terra deles, que consistia de uma guerra entre o reino daquele continente contra uma legião de monstros e demônios. A batalha era travada em razão da terra: os monstros, que residiam naquele espaço há mais tempo, queriam expelir os humanos dali e ter a terra para eles novamente.

Em uma série de eventos, Crono e seus companheiros acabam envolvidos com a guerra e na busca de encontrar um portal que os levasse de volta para 1000 d.C. eles acabam sendo lançados para o ano 2035. Ali, eles presenciam algo que nunca imaginariam que fosse acontecer: o mundo inteiro está destruído, os únicos humanos que restaram passam sede, fome, definham e convalescem sem nenhuma prospecção de melhora. O que eles veem nessa época do futuro é a última geração de civilização humana a viver no planeta.

Ainda em busca de uma maneira de voltar para casa, os três encontram um novo companheiro, um robô chamado Robo. Andando e vasculhando laboratórios e instalações científicas decadentes, os quatro descobrem uma gravação em vídeo daquilo que poderia ter sido a causa da destruição do planeta: em 1999 d.C., uma entidade alienígena emerge das profundezas do planeta, lançando mísseis e enormes bolas de fogo por todo o planeta.

Consternados, as personagens decidem que algo deve ser feito para mudar esse futuro. Nesse momento, é revelado o objetivo final do jogo: impedir Lavos. O problema é que as personagens não sabem quando seria a hora mais propícia para derrotá-lo e, por isso, Crono deve viajar por várias épocas, recrutar mais companheiros, e descobrir as intrigas causadas no mundo em virtude da existência desse ser alienígena.

Por viajar de época em época, resolver problemas e detalhes em muitas delas, as personagens acabam por consertar o mundo de várias maneiras. Ao enfrentar Lavos

em diferentes momentos, o jogador irá presenciar diferentes finais para a mesma história. De todos os onze finais possíveis, existe aquele que é o pior possível e existe aquele que é a melhor opção de todas; entretanto, para se ter consciência das verdadeiras circunstâncias da história toda, é necessário que o jogador leve Crono a todas essas possibilidades.

Eternal Sonata

O jogo se inicia com duas mortes: a da heroína e a de Frédéric François Chopin. Respectivamente, a heroína se joga de um penhasco e estabelece um monólogo interior de maneira que somos levados a crer que aquilo é, na verdade, a última cena da história do jogo. Chopin, por sua vez, aparece deitado em seu leito de morte, rodeado pelo médico, pela mãe e por uma amiga. De acordo com o médico, aquelas são as últimas horas de vida do compositor e, no estado em que ele se encontrava, a mente dele já poderia não estar mais presente naquele mundo, e sim estar vagando por outras realidades que ela mesma considerasse possível.

Nesse momento, fica claro que a história principal do jogo, da qual aquela heroína faz parte, será um sonho que Chopin teve horas antes de morrer. O que ocorre é que o compositor se transportará para o mundo do sonho que tem, e tomará partido nos principais eventos referentes ao destino do mundo que ele mesmo sonhou.

Quando o jogador tem controle de fato sobre alguma personagem, ele está no controle de Polka, aquela heroína que vimos morrer nas primeiras cenas. De certa maneira, joga-se o jogo inteiro tendo a quase certeza de que ela não será salva no final, que na verdade toda aquela história irá terminar em uma grande tragédia. Nesse primeiro momento, o jogador deve somente levar Polka até a cidade para que ela vá vender uma espécie de medicamento em pó feito de flores, produzido na aldeia dela.

Chegando à cidade, percebe-se que Polka não consegue vender o seu produto, porque o atual governante daquela nação, Conde Waltz, pratica a comercialização de um milagroso remédio a base de minerais, que é ligeiramente mais barato que o pó de flores. Por conta da diferença de preço, ninguém sequer se interessa por aquilo que a heroína está vendendo. Polka também sofre discriminação devido às suas habilidades: ela é capaz de usar magia de cura, e naquele mundo acredita-se que quem consegue usar mágica é alguém com que carrega uma maldição.

Depois dessa introdução, o jogo muda de perspectiva, e o jogador então se vê em poder de outro personagem, um garoto da cidade chamado Allegretto. Ele e seu amigo Beat estão em uma missão para ajudar as crianças carentes da cidade. Nessa missão, Allegretto rouba pão dos ricos e dá para as crianças pobres. A conversa que se segue entre os dois revela um pouco mais a situação daquele mundo, e a questão é bastante séria: o governador daquela região mantém impostos altos para qualquer tipo de produto necessário para sobrevivência e a única coisa que não é taxada é o pó mineral. Percebe-se que o primeiro objetivo do jogo será enfrentar o governador daquela região, para que essa situação mude de alguma maneira.

O percurso de Polka e de Allegretto irão se cruzar somente após o momento em que, repentinamente, Chopin aparece para Polka. Ao ser indagado sobre sua identidade e origem, Chopin explica que ele é bastante doente, e que aquele mundo é, na verdade, produto da imaginação dele. Em virtude da curiosidade, Chopin decide se envolver com a situação de Polka e com os problemas daquele mundo.

Polka e Chopin decidem que ir até a capital para ter uma audiência com Conde Waltz, para então pedir a ele que gentilmente torne justa a concorrência entre o remédio produzido das flores e o medicamento mineral. Simultaneamente, Allegretto também toma a decisão de conversar com o Conde para que ele diminua os impostos sobre

mercadorias indispensáveis para sobrevivência, e ele também parte para a capital.

Na primeira aldeia, no meio do caminho, Polka e Allegretto se encontram. Após conversarem, eles decidem unir forças e a partir desse momento viajam juntos para a capital. Nessa jornada, outros personagens motivados por diferentes razões decidem se juntar ao grupo porque também desejam uma audiência com o governador. Três deles, inclusive, fazem parte de um grupo rebelde que deseja tirar Conde Waltz do comando. Conforme se chega mais perto da capital, percebe-se cada vez mais que muitos dos problemas daquele país são causados pelo governo.

No entanto, uma audiência justa nunca ocorre de fato, e eventualmente os verdadeiros planos do Conde são revelados. Ele pretende transformar a população em um grande exército abastecido pelo pó mineral, e entrar em guerra com uma das nações vizinhas.

Os planos desse vilão eventualmente atingirão grandes proporções que vão além do conflito entre duas nações, e que chegarão ao ponto de ameaçar destruir o mundo. O incremento de conflito entre forças opostas é grande o suficiente para fazer com que Conde Waltz, à beira de um ataque de loucura, inicie uma reação em cadeia que coloca a vida de todos em risco.

Esse percurso narrativo principal do jogo é dividido em sete capítulos e é constantemente entrecortado por outras duas narrativas paralelas. Uma delas é a que mostra a representação dos últimos momentos de Chopin naquele que seria considerado nosso mundo real. Acompanhado pela mãe, pelo médico e por uma amiga, o compositor dorme em seu leito de morte enquanto os três o observam na frágil expectativa de que ele acorde. A outra é uma narração anônima que aparece nas trocas de capítulo relatando com detalhes a real história do compositor Frédéric Chopin que viveu em nossa realidade. Cada capítulo é nomeado de acordo com uma composição de Chopin –

Nocturne, Tristesse, Grande Valse Brillante – e esse narrador relata as circunstâncias da composição daquela peça ao som da própria peça, inclusive. Não por consequência, as situações pelas quais Chopin passou naquele momento de sua vida têm relação com o que irá acontecer no respectivo capítulo do jogo.

Eternal Sonata articula a narrativa principal com esses dois diferentes contextos, fazendo com que a personagem do Chopin adquira uma grande importância no jogo que é muito mais do que somente ser a representação fantástica e lúdica de uma personalidade que de fato existiu. O ponto mais atraente é justamente participar da divisão de papel de protagonista feita por Polka, Allegretto e Chopin, e o drama do jogo se torna mais intenso a partir de todos os questionamentos que o compositor faz sobre aquele mundo que ele mesmo criou.

Tales of Symphonia

A história de *Tales of Symphonia* tem como base primária um tema recorrente: crise de energia. O mundo em que os personagens vivem, chamado Sylvarant, está passando por um período de escassez de mana, a energia que alimenta o próprio mundo e todas as coisas que existem nele. Sem mana, o mundo por inteiro deteriora, levando à extinção todos os seres que nele habitam.

Essa situação de degeneração do mundo é o motivo de plano de fundo que incita as intrigas desde o início do jogo. Primeiramente, a escassez de energia é um processo pelo qual planeta passa em intervalos constantes de tempo; e, por ser um processo regular, existe uma contramedida para a degeneração: a cada período de tempo uma criança nasce como a reencarnação de uma deusa salvadora do mundo. Essa criança deve aceitar sua missão e, quando chega a hora, ela deve partir em uma jornada de restauração do mundo. Tal pessoa é conhecida como “o escolhido”. E, de acordo com

arquivos históricos, poucos foram os escolhidos que de fato conseguiram completar sua missão. Grupos de rebeldes e revoltosos sempre achavam uma maneira de sabotar a jornada, não raro liquidando com a vida do escolhido e de seus defensores.

Em segundo lugar, como o mundo de Sylvarant é povoado por diferentes etnias, existem conflitos por espaço e domínio de territórios onde o fluxo de energia é maior. A maioria das cidades é composta por humanos, mas existem regiões do mundo ocupadas por uma etnia de meio-elfos, que não somente travam constantes batalhas com algumas cidades humanas como ainda têm a audácia de sequestrar homens e mulheres e mantê-los como escravos nos chamados “fazenda de humanos”.

O protagonista de *Symphonia* é um espadachim habilidoso chamado Lloyd. A pequena cidade que ele mora mantém uma posição de neutralidade em relação à batalha travada entre humanos e meio-elfos. Essa neutralidade é a chave para a sobrevivência desse povoado, já que nela também reside “o escolhido”, uma garota chamada Colette, que por sinal é amiga de Lloyd. A história começa com esse plano de fundo de tensão e imediatamente um conflito é iniciado: é chegada a hora de Colette iniciar a jornada de restauração do mundo. Ela deve ser acompanhada por um grupo que irá protegê-la ao longo do caminho, e Lloyd faz parte dessa equipe.

Na viagem que se segue, o jogador terá controle de Lloyd para andar pelo mundo e pelas cidades, e irá ter controle das outras personagens que o acompanham dentro da batalha do jogo. Conforme a jornada progride, o grupo de viajantes descobre o que realmente significa a jornada de restauração do mundo: que Colette será sacrificada ao final, e que esse sacrifício irá trazer energia para Sylvarant ao mesmo tempo em que destruirá um mundo paralelo que também depende dessa energia.

Nesse ponto, o jogo se direciona para os dois verdadeiros objetivos: primeiramente, descobrir uma maneira de salvar a vida de Colette; em segundo lugar,

descobrir uma maneira que permita que os mundos coexistam sem que se degenerem. Essa é, então, uma segunda jornada que irá revelar a verdadeira razão de ser dos mundos, a origem dos meio-elfos, o verdadeiro motivo das guerras e, por fim, a efetiva solução para o problema de energia.

5. Análise

Neste capítulo é feita uma discussão mais específica acerca de aspectos formais na narrativa dos objetos escolhidos. Iremos nos deter sobre o narrador, porque acreditamos que essa entidade, no texto lúdico, é o ponto para o qual as abordagens narratológicas e ludológicas convergem. Em outras palavras, é impossível conceitualizar o narrador em um JRPG sem que as duas vertentes convirjam. É necessário um diálogo entre conceitos provenientes das duas para que possamos identificar esse narrador, saber em quais camadas do texto ele habita, quais os níveis de poder e de autoridade dados a ele e, mais importante, qual a natureza de seu discurso.

5.1 Estrutura narrativa nos JRPG e um lugar possível para o narrador

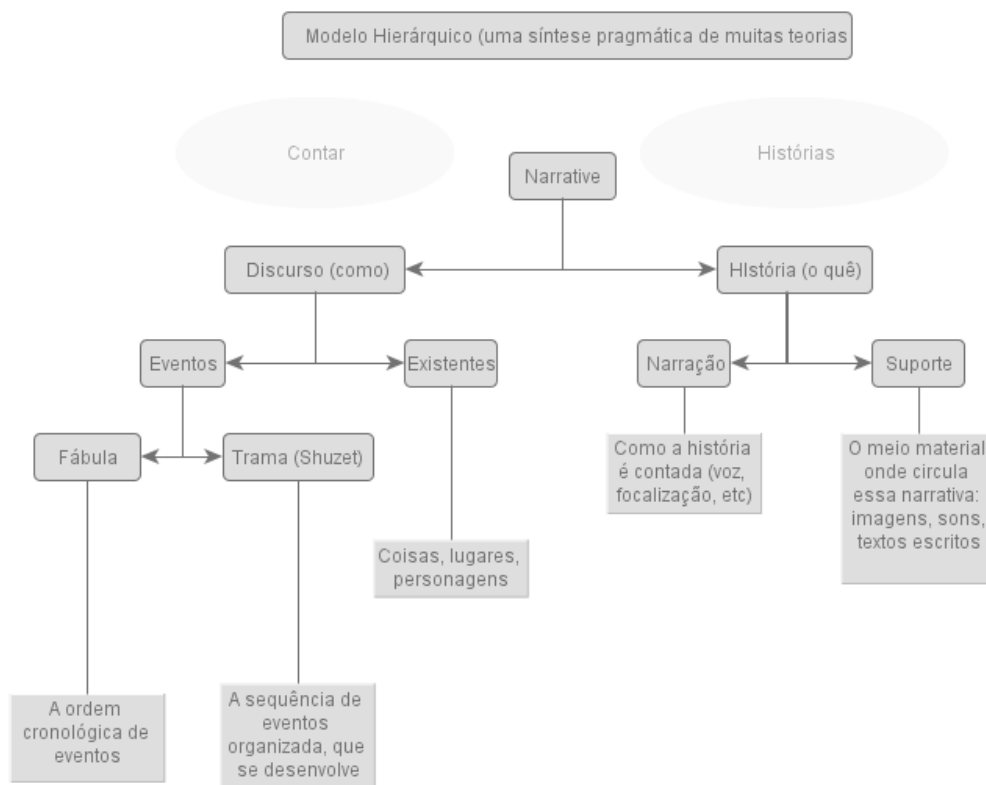
Segundo Mieke Bal (2007, p. 19), “o narrador é o conceito mais central na análise de qualquer texto narrativo”. Uma história contada pressupõe alguém que a conte; entretanto, não basta saber que ela é uma narrativa. É uma simples questão de condição de existência: sem narrativa não há narrador e sem narrador não há narrativa.

Entretanto, por motivos de metodologia de análise, é seguro pensar em primeiro discutir o lugar no qual esse narrador habita antes de propriamente abordá-lo; mesmo

porque estamos pisando em um terreno razoavelmente inédito na discussão do narrador: devemos proceder com cuidado, analisando as circunstâncias de sua existência para que então possamos identificá-lo e analisá-lo. Dessa maneira, daremos procedimento à discussão do que chamaremos de “estrutura narrativa de jogos eletrônicos”, mais especificamente, do JRPG.

Aarseth (2012) propõe um modelo flexível para se começar a pensar a narrativa de qualquer jogo eletrônico. Ele não pretende que seu modelo seja absoluto e dê conta de todas as narrativas lúdicas possíveis, mesmo porque reconhece a quase infinita gama de variações da mídia, e, portanto, propõe um modelo de estrutura narrativa muito útil para situar o objeto de estudo. Como veremos adiante, o modelo, apesar de ser contribuição significativa para a análise, apresenta detalhes discutíveis.

Tal modelo é construído baseado na seguinte estrutura narrativa elaborada pelo autor que, segundo ele, é uma síntese de muitas outras teorias:



A narrativa é separada em conteúdo e expressão. No conteúdo temos **eventos** (fábula e a lógica das ações) e **existentes** (objetos, lugar e personagens). Na parte da expressão temos a **narração** (a maneira como a história é contada) e o **suporte** (a mídia na qual se situa essa narrativa).

A partir disso, Aarseth desenvolve dois conceitos para os eventos da fábula que são os *núcleos* e os *satélites*. Núcleos são os eventos que importam diretamente para a lógica das ações, são eventos centrais, decisivos, que sustentam a narrativa da maneira que ela é. Os satélites são eventos adicionais, paralelos, não decisivos para as lógicas das ações, mas que estão presentes em uma narrativa lúdica por vários motivos, seja ambientação, tentativa de tornar o jogo realístico ou caracterização adicional dos personagens.

Dessa estrutura narrativa, o autor irá examinar alguns elementos que são denominadores comuns aos jogos, determinando níveis de intensidade pelos quais tais elementos são apresentados e gerenciados dentro do jogo, no caso, pensando em quanto o jogador pode interagir com aquele ou outro aspecto. Os aspectos examinados para o modelo flexível são *mundo*, *objetos*, *agentes* e *eventos*, que seguem descritos da seguinte maneira:

- mundos de jogos podem ser lineares, multicursais, ou abertos, e isso tem grande efeito na estrutura de narrativa percebida do jogo;
- objetos (incluindo avatares e veículos de expressão do jogador) podem ser dinâmicos, estáticos ou criados pelos usuários;
- agentes podem ser apresentados como personagens ricas, profundas e redondas (o polo narrativo), ou superficiais, robôs vazios (polo lúdico);
- a sequência de eventos pode ser aberta, selecionável ou inteiramente planejada, e a noção narratológica dos núcleos (eventos que definem

essa história particular) e satélites (eventos complementares que preenchem o discurso) (AARSETH, 2012, p. 3).

Reproduzo aqui a descrição original que Aarseth dá para as categorias por motivos de futuramente fazer críticas a esse modelo. Especialmente devido a uma escassez de definição de conceitos, o que torna o diálogo entre objeto e modelo, por vezes, opaco.

A visualização desse modelo é a que segue:

	Nível ôntico:	MUNDO	OBJETOS	AGENTES	EVENTOS
Somente narrativa	Polo narrativo	Inacessíveis	Não-interagíveis	Personagens redondas, ricas, profundas	Lógicas das ações organizadas e fechadas
		Corredor linear	Estáticos usáveis		Satélites dinâmicos/histórias jogáveis
		Labirinto multicurso	Modificáveis	Planas	Núcleos dinâmicos
		Estruturado em centros	Criáveis		
Somente jogo	Polo lúdico	Paisagem aberta	Inventáveis	Robôs	Ausência de núcleos

Caso o jogo analisado segundo esse modelo tenha todas as suas características situadas no polo narrativo, ele é uma narrativa somente, e não um jogo. Caso o jogo analisado tenha suas características situadas somente no polo lúdico, ele é um jogo sem narrativa.

“Somente narrativa” e “somente jogo” aparecem em polos completamente opostos, reforçando certa ideia que Aarseth tem sobre as duas instâncias: como mencionado previamente, o teórico acredita, em seu texto “Genre Trouble” (2004) que

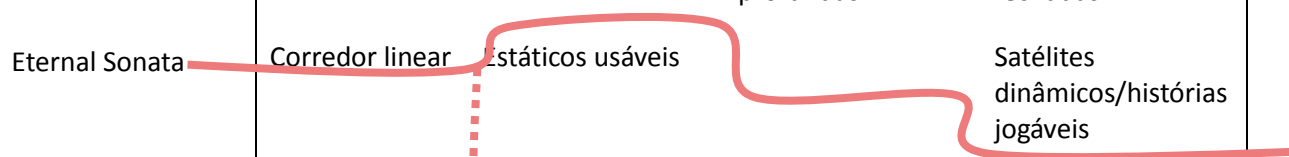
lúdico e o narrativo têm algumas características em comum, mas que divergem drasticamente em natureza, e que a maneira como eles entram em contato dentro de um jogo é para ser vista como algo não natural, que violava a integridade tanto do lúdico quanto do narrativo (p. 51). Entretanto, neste modelo usado aqui, o teórico está trabalhando com entrelugares e meio termos. Há um espaço em que lúdico e narrativo entram em contato, e esse espaço é habitado por muitos jogos eletrônicos.

Creio que, como uma primeira etapa para o entendimento da estrutura dos nossos objetos, devemos fazê-los dialogar com o modelo flexível, entendendo assim as circunstâncias da construção narrativa de cada objeto. Pretendo, a partir de tal diálogo, perceber como os denominadores comuns são gerenciados de acordo com a narração, e como a narração é ao mesmo tempo atuante e condicionada por outra instância primária. Também faz parte de meus objetivos chamar a atenção para como a narração pode influenciar a percepção do jogador em relação à distinção que é feita entre núcleos e satélites: a depender de como a narração prossegue, um satélite pode vir a ser núcleo, e o núcleo pode ser encarado como um satélite.

Para isso, é importante delimitar com quais tipos de personagens, mundos e eventos estaremos lidando, para podemos circundar com mais acuidade o lugar de ação do narrador de cada jogo. No modelo flexível, para um determinado objeto traça-se uma linha que liga as características de cada denominador comum, formando uma espécie de gráfico e situando o jogo em relação aos polos lúdico e narrativo. Devido à maneira que os denominadores e suas características estão dispostos, é possível que a linha fique no meio de uma ou outra característica, indicando que o jogo apresenta uma característica mista para aquele denominador. O modelo flexível auxilia em determinar, por exemplo, o tipo de mundo e os tipos de personagens que existem em um jogo, e

perceber em que grau essa característica se relaciona com o polo narrativo ou com o polo lúdico.

Começaremos por *Eternal Sonata*:



	MUNDO	OBJETOS	AGENTES	EVENTOS
	Inacessíveis	Não-interagíveis	Personagens redondas, ricas, profundas	Lógicas das ações organizadas e fechadas
Eternal Sonata	Corredor linear	Estáticos usáveis		Satélites dinâmicos/histórias jogáveis
	Labirinto multicurso	Modificáveis	Planas	Núcleos dinâmicos
	Estruturado em centros	Criáveis		
	Paisagem aberta	Inventáveis	Robôs	Ausência de núcleos

Tabela 4: Análise de *Eternal Sonata* de acordo com o modelo flexível

No caso, o mundo é quase um corredor linear, já que durante uma vez no jogo é possível voltar para um lugar já visitado. Corredor linear pressupõe um espaço como em *Resident Evil 4*, em que se anda somente para frente. Se alguma coisa foi perdida em um cenário anterior, é impossível tê-la de qualquer maneira.

Os objetos em *Eternal Sonata* são estáticos mais usáveis. Significa que podemos equipar nos personagens os armamentos comprados, por exemplo. Ou consumir algum item de restauração. Entretanto, há uma característica especial nesse jogo: é possível tirar fotos das batalhas com a habilidade de certo personagem, e vendê-las depois a um alto preço caso elas sejam boas fotos. Por isso a linha pontilhada acima: o jogo permite, em determinados momentos e a um custo razoável (pois se perde um turno seu na batalha para fazer isso), que se crie estas fotos. Caso o jogador se interesse, é possível ficar rico no jogo vendendo as fotos, o que, de certa maneira, é uma trapaça. Já que o

jogo não possui um sistema de economia mundial em que o dinheiro circula, tirar fotos e vendê-las é um meio de se gerar dinheiro infinito.

A categoria dos agentes situa-se entre as categorizações “plana” e “redonda” porque, de todos os personagens apresentados, Chopin é a personagem redonda enquanto todas as outras são planas. Chopin é a presença essencial na condução da narrativa de *Eternal Sonata*: é ele quem delira na cama horas antes de sua morte, quem imagina aquele mundo, que se enfrenta e se contradiz com seus próprios dilemas, que discute consigo mesmo sobre o que deveria pensar da morte da própria irmã e em como isso deveria ser interpretado por ele. Chopin é o ser dentro do jogo que julga o valor de sua própria existência, e esse é o ponto crucial de toda a narrativa do jogo, porque é nesse momento que ele declara o sonho da hora de sua morte como uma nova realidade; esta decisão finaliza o conflito central entre sonho e realidade, entre o sacrifício de um indivíduo em prol de bem nenhum – já que Polka se sacrificava várias vezes para a criação de uma nova tentativa de salvar aquele mundo. Chopin interrompe esse processo a partir do momento que decide que Polka não é a recriação de sua falecida irmã, mas sim um indivíduo merecedor de vida própria, assim como todos os outros seres ali habitantes de seu sonho, e os garante com vida e realidade no momento em que decide de fato “morrer”: deixar o seu mundo e realidade original não somente de corpo, mas também de alma, tornando o seu sonho a sua realidade, o futuro da vivência de sua alma.

Em relação à quarta categoria, podemos dizer que *Eternal Sonata* é linear. Existem alguns eventos paralelos opcionais a serem completados, mas que não trazem qualquer mudança significativa para a narrativa; participar ou não de tais eventos é um adicional somente para a experiência do jogador. O evento já mencionado, em que é possível ressuscitar uma personagem que tinha sido assassinada anteriormente, é uma

exceção, uma vez que ele é uma consequência direta de um núcleo na lógica das ações narrativas. Por isso que o jogo fica situado entre duas categorias de eventos. Salvar ou não Claves não traz qualquer mudança significativa para os acontecimentos a partir dali; ele é, entretanto, um complemento, uma finalização de um drama iniciado anteriormente na história, não chegando a ser núcleo, mas também não sendo somente um satélite.

Essa é uma percepção que vem do modo como o narrador narra a cena em que Claves morre, que repercute na maneira como o jogador se porta dentro do jogo: após seu executor tê-la esfaqueado e a deixado se esgotar, Claves inicia um monólogo entrecortado por flashbacks, em que ela pondera suas ações em relação ao seu trabalho de espiã do governo e traidora do grupo rebelde. Seu monólogo é basicamente uma confissão, em que ela revela sua verdadeira natureza e suas verdadeiras intenções enquanto agoniza no chão.

Apesar de a representação gráfica da cena não ser nada realística, a maneira pela qual a câmera foca no corpo e na expressão de Claves é suficiente para garantir uma dose de drama suficiente para impelir o jogador a completar essa missão alternativa. Ademais, o monólogo dela é algo que fica sem resposta; por se tratar de uma confissão, Claves morre sem que tenha uma resposta, seja ela a absolvição ou não. O fechamento deste conflito somente se dá no evento alternativo, que, devido a todas essas considerações, se confunde entre núcleo e satélite.

A atitude do jogador é, quase sempre, um complemento da narração. Isso porque cada um tem um objetivo diferente quando joga: alguns jogadores querem realmente aproveitar e participar de tudo o que o jogo tem a oferecer. Outros estão interessados somente na história, outros estão interessados somente na ação. Caso o nosso jogador pressuposto seja desse último tipo, provavelmente o dilema apresentado nunca será

resolvido, ficará pendente, e o jogador, provavelmente, nem se dará conta disso. Caso o jogador pressuposto seja alguém que se interesse somente pela história, esse jogador pode se sentir impelido a enfrentar um desafio à parte para concluir esse drama, mas pode não chegar a fazê-lo por se desencorajar ao ver quão difícil é o lugar em que a alma de Claves aguarda (e o quão caro é para ressuscitá-la).

Entretanto, estamos pensando para esse projeto em um jogador *ideal* que esteja atento a tudo, e que queira aproveitar tudo o que o jogo tem a oferecer. Um jogador ideal sente-se impelido a salvá-la e a colocar os personagens em termos certos, sem deixar pontas soltas entre eles. Esse jogador é, de fato, impelido pela narração dramática, pelos ângulos que o narrador mostra, pelos diálogos dos quais o narrador faz uso para, propositalmente, compelir o jogador a se arriscar em um desafio paralelo e a fazê-lo considerar esse evento não um mero satélite, mas algo mais significativo que isso.

De uma forma similar o narrador atua em *Tales of Symphonia*. De acordo com o modelo flexível, o jogo se estrutura da seguinte maneira. A linha indica quais são as características para cada denominador comum:

	MUNDO	OBJETOS	AGENTES	EVENTOS
	Inacessíveis	Não-interagíveis	Personagens redondas, ricas, profundas	Lógicas das ações organizadas e fechadas
	Corredor linear	Estáticos usáveis		Satélites dinâmicos/histórias jogáveis
	Labirinto multicurso	Modificáveis	Planas	Núcleos dinâmicos
	Estruturado em centros	Criáveis		
Tales of Symphonia	Paisagem aberta	Inventáveis	Robôs	Ausência de núcleos

Tabela 5: Análise de *Tales of Symphonia* de acordo com o modelo flexível

O mundo do em *Symphonia* é quase completamente aberto. No começo do jogo é possível transitar somente entre duas cidades. Conforme a história progride, novos espaços vão abrindo, e em determinada parte do jogo é possível navegar pelo mundo inteiro, explorá-lo de canto a canto e, inclusive, descobrir alguns locais secretos. Mas já que o jogo não permite essa liberdade de uma só vez, considero que a categoria de mundo seja uma quase paisagem aberta, por isso a linha é sustentada um pouco acima da categoria.

Os objetos são criáveis baseados em outros objetos pré-existentes. Isso se diferenciaria da categoria de modificáveis porque um objeto modificado ainda mantém algumas de suas características originais. Os objetos passíveis de criação em *Symphonia* são refeições, criadas a partir de ingredientes encontrados no mundo e de receitas ensinadas por outros personagens.

Essa diferenciação, entretanto, não nos é esclarecida por Aarseth: não há uma explicação clara do que seriam objetos modificáveis, criáveis ou inventáveis. Por conta da minha própria experiência, creio que os objetos modificáveis são, por exemplos, aqueles armamentos que podem ser incrementados no decorrer do jogo, adicionando um item ou outro, ou simplesmente dando dinheiro para um especialista aumentar sua arma de nível, como em *Resident Evil 4*. Objetos criáveis são aqueles “feitos” pela vontade do jogador a partir de outros elementos ou itens pré-existentes, e que passam a existir somente a partir do momento em que o jogador os cria. Inventáveis seriam os objetos feitos pelo jogador sem pressupor nenhum item anterior provido pelo jogo.

Symphonia também é uma história linear, mas, similar a *Eternal Sonata*, está cheio de eventos paralelos a serem completados. A grande maioria deles tende a ser mais satélites do que núcleos, mesmo que haja uma margem para a interpretação do jogador neste quesito. Um exemplo disso é reconstruir Luin, uma cidade muito

importante para as personagens. Essa é uma missão que requer muito tempo e grandes quantidades de dinheiro, mas que não tem qualquer influência na trama principal da história. Caso o jogador se sinta comovido com a situação da cidade, ele pode entender essa missão paralela como um evento ambíguo, que tem tanta importância para as personagens que não pode ser somente um satélite. E isso nos leva à característica principal de *Tales of Symphonia* no que tange núcleos e satélites, que é o condicionamento da percepção dos eventos narrativos em virtude das personagens.

A maneira com a qual as personagens foram construídas e o modo pelo qual elas se relacionam são dois fatores que justificam dois aspectos de escolha de suma importância no jogo. O primeiro deles é um núcleo condicionado pelo aspecto redondo de duas personagens, e que resulta na morte de uma delas. O segundo é um aspecto ambíguo, uma missão paralela que se origina como satélite, mas que tem o resultado em um núcleo, que estabelece de forma mais clara a relação entre Lloyd como personagem principal e as outras personagens como companheiras dele. Tais casos serão estudados a seguir.

A situação das personagens em *Symphonia* é similar à situação das personagens de *Eternal Sonata*. Há duas personagens redondas, enquanto todas as outras são planas, apesar de apresentarem algum ponto de profundidade psicológica. Uma delas é Kratos, um indivíduo que durante o jogo inteiro fica no meio termo entre vilão e companheiro, contradizendo-se em virtude do próprio passado: ele é um anjo, um ser celestial que teve um relacionamento amoroso com uma humana, do qual o resultado foi um filho humano – que é, não coincidentemente, Lloyd, o protagonista. Kratos no início da história apresenta-se como um mercenário que finge ajudar na jornada de Colette. Em determinado momento ele trai o grupo, tornando-se um dos vilões da saga. Entretanto, por vezes ele continua a ajudar o grupo, por vezes ele decide atrapalhá-los, e em um

dos momentos decisivos da história ele revela que é o pai de Lloyd. Por mais que as personagens perguntem, ele não consegue dar uma explicação razoável para suas ações, e tem-se a impressão de que nem ele consegue entender suas próprias motivações. Kratos é uma personagem que indaga a si mesmo qual é o propósito dele, e que parece agir sem qualquer conformidade, porque ele não encontra resolução dentro de si mesmo.

A outra é Zelos, um jovem cínico e pouco ambicioso. Da mesma maneira que Colette é a escolhida para fazer a purificação do mundo dela, Zelos é o escolhido para fazer a purificação de seu mundo. O diferencial é que ele não parece levar a missão muito a sério, tirando proveito de sua situação para, por exemplo, ser popular e conquistar garotas. O problema de Zelos gira em torno do dilema entre dever e desejo, duas coisas que não parecem entrar em harmonia dentro de sua linha de pensamento. Apesar de parecer que está fazendo o que quer, agindo despretensiosamente e parecendo alheio aos conflitos dramáticos, ele se sente profundamente ferido porque as suas ações são resultados de nenhuma escolha. Zelos se absteve de escolher e tomar partido em qualquer coisa, e encontrar alguém tão decidido como Lloyd é como deparar-se com seu nêmeses. Além disso, Zelos é acometido por um forte sentimento de inveja da condição de Colette que, apesar de ter sido enganada, encontra-se rodeada de pessoas que prezam por ela de fato. Zelos é um ser solitário, abandonado pela própria condição de abstenção.

Em vista do grave problema que essas duas personagens têm com o protagonista, chegará um determinado momento no jogo em que será necessário decidir qual dos dois será eliminado. Em outras palavras, o jogador deverá escolher qual dos dois irá morrer pela mão de Lloyd. Em qualquer um dos dois casos, o motivo será uma traição imperdoável.

Algo que é importante de ser notado é que alguns eventos, por mais paralelos que sejam, fazem parte de um sistema de afinidade existente em *Symphonia*, que, apesar de não exercer uma interferência direta no percurso narrativo, condiciona a experiência do jogador em dois âmbitos: finaliza a caracterização de certas personagens e funciona como um evento paralelo chave para se ter todos os itens existentes no jogo.

Podemos dizer que o sistema de afinidade presente em *Symphonia* é um jogo dentro do jogo, e boa parte dele consiste em o jogador descobrir sozinho, por conta própria, o que deve ser feito para que esse segundo jogo tenha resultados satisfatórios. Todos os personagens jogáveis, que acompanham Lloyd na jornada para a salvação do mundo, possuem um nível de afinidade em relação a ele, que é uma espécie de pontuação determinada pela natureza da personagem e pela relação que é inicialmente estabelecida com o herói. Esse nível de afinidade é aumentado no jogo para cada personagem quando o jogador, controlando Lloyd, fala com as personagens certas nas horas certas, escolhendo as respostas também certas caso a outra personagem faça uma pergunta. Caso o jogador responda errado aquilo que é perguntado, ou fale com uma personagem em um momento de instabilidade, os pontos de afinidade irão definitivamente diminuir.

É complicado manter o controle de quantos pontos Lloyd tem com cada personagem, porque isso não é verificável em nenhuma tabela ou arquivo dentro do jogo. Também não se sabe quantos pontos são ganhos em cada pergunta certa. O jogador deve participar desse jogo de afinidade de maneira mais ou menos intuitiva, lendo e percebendo a maneira pelas quais as outras personagens estão agindo, sempre levando em consideração a natureza delas. De certa maneira, podemos dizer que *Symphonia* é um jogo que requer certa demanda interpretativa por parte do jogador, já que é ele que deve prestar atenção nos sinais para atingir um nível aceitável de afeição

com todas as personagens, para que elas mantenham uma boa relação com Lloyd – que deve ser o pretendido, na verdade, já que ele é o herói que vai, ao final da história, salvar o mundo. Seria contraditório que houvesse intrigas menores e desencorajadoras dentro do grupo que o acompanha, afetando assim a sua própria credibilidade como personagem principal. Lloyd é uma personagem plana, o típico herói não muito inteligente mas que ajuda a todos sempre, que se arrisca por aqueles que gosta e que não vacila em suas decisões por nenhum momento: é o herói que virá a conquistar o afeto de todos que estão ali.

Somente será possível conhecer o resultado dessa missão – aqueles que realmente têm mais afinidade com Lloyd – em uma determinada parte da história conhecida como “Flanoir Doctor’s Scene”. Nessa cena, os personagens vão até a cidade de Flanoir para buscar um médico para levá-lo até um amigo do grupo que está muito doente. Entre o diálogo com o médico e a efetiva saída dessa cidade, os personagens passam a noite em um hotel. Antes de Lloyd ir dormir, os três personagens com o mais alto nível de afinidade vão bater à porta do quarto dele, convidando-o para ter uma conversa. É nessa parte que ficamos sabendo quais são os personagens que mais guardam afeição pelo herói. O problema é que, em vistas da circunstância de horário e da viagem eminente, Lloyd só pode conversar com apenas um deles, e quem escolhe é o jogador. Apenas um personagem pode ser selecionado e os outros dois serão, conseqüentemente, dispensados sem prejuízo para o nível de afinidade.

Lloyd então irá conversar com a personagem escolhida, e nessa conversa algum detalhe importante da natureza da outra personagem será revelado, seja esse detalhe um segredo, uma reflexão ou um arrependimento; e evidentemente, a intimidade e a confiança entre Lloyd e essa personagem escolhida será maior do que qualquer outro.

Dependendo de como o jogador se comportou no jogo de afinidades, ele pode vir a ganhar não somente uma complementação da caracterização da personagem escolhida, mas um item também. De todas as sete personagens, três delas – Kratos, Colette e Zelos – irão apresentar Lloyd com um item único no jogo, que só pode ser conseguido por esse meio. Para um jogador ideal será necessário jogar *Symphonia* pelo menos três vezes para conseguir todos os itens e de fato completar o inventário do jogo. Não coincidentemente, os três personagens que dão os itens são aqueles que, desde o começo, possuem uma relação de afetos mais dramática que os outros, que não está restrita apenas ao gostar/não gostar ou confiar/não confiar. A relação entre Kratos e Lloyd é a relação de um pai que não reconhece o filho e que tem dificuldades em resolver a própria identidade em virtude disso. Kratos vê em Lloyd um flagelo de sua condição de existência que foi abandonada há tempos, e por isso o drama entre os dois é intensificado.

Colette, além de ser amiga de infância do protagonista – e consequentemente alguém muito próxima a ele – se porta como uma namorada não abertamente declarada. Entre os dois há um relacionamento amoroso semi-velado, que não vem à tona por meio de carícias ou declarações diretas, mas sim por meio de ações indiretas que um faz pelo outro. Quando Colette perde a fala, a única pessoa capaz de se comunicar com ela é Lloyd. Ambos funcionam em uma sintonia particular estabelecida por eles mesmos, e é por esse canal que o namoro deles se concretiza. É de se esperar, portanto, que o nível de afinidade que Colette tem por Lloyd no início do jogo é muito alto.

Por fim, Zelos vê em Lloyd o oposto daquilo que pensa que o constitui como indivíduo, cultivando um sentimento de amor e ódio, de respeito e desprezo – tanto que ele é uma das personagens mais difíceis de aumentar o nível de afinidade. Ao se deparar com Lloyd, Zelos é obrigado a rever a sua condição de quase herói que tanto aceita,

mas que no fundo renega e abomina. Para ele, Lloyd é uma existência livre, que anda pelo mundo ao ritmo de suas próprias vontades, sem estar preso a qualquer instituição de poder ou autoridade maior.

Os outros personagens mantêm com Lloyd relações também significativas, mas não tão dramáticas e ambíguas quanto as anteriores: Genis é o amigo de infância; Raine é a professora; Sheena carrega os mesmos ideais; Presea e Regal confiam no seu senso de justiça.

Apesar de essa cena em Flanoir não ser um ponto crucial relativo aos conflitos principais da narrativa, ela representa uma divisão do percurso do jogar em termos de caracterização e condicionamento do teor das relações entre os personagens secundários e o personagem principal. Antes dela, não era possível perceber grandes flutuações nos sentimentos e nos afetos que as demais personagens demonstravam em relação a Lloyd. Depois dessa cena sabe-se quem são as três personagens com maior nível de afinidade, e têm-se a oportunidade de conversar com uma delas e aprofundar um pouco mais o conhecimento que se tem delas. De certa maneira, além de complementar a caracterização e além de fornecer a possibilidade de um item raro ao jogador, essa cena ainda serve como um relatório de desempenho do jogador nessa missão paralela de conversar com as personagens em pontos específicos e escolher as respostas adequadas para os diálogos.

Se em *Eternal Sonata* tínhamos um evento que dançava no meio das categorias, e em *Symphonia* já tínhamos alguns exemplos significativos de eventos que mudavam em relativa significância a experiência do jogar de jogador para jogador, em *Chrono Trigger* teremos isso realizado em um nível mais concreto de percursos narrativos – nesse jogo é possível alterar o desfecho da história de acordo com as decisões do

jogador. As características de cada denominador comum estão conectadas da seguinte maneira:

	MUNDO	OBJETOS	AGENTES	EVENTOS
	Inacessíveis	Não-interagíveis	Personagens redondas, ricas, profundas	Lógicas das ações organizadas e fechadas
	Corredor linear	Estáticos usáveis		Satélites dinâmicos/histórias jogáveis
	Labirinto multicurso	Modificáveis	Planas	Núcleos dinâmicos
	Estruturado em centros	Criáveis		
Chrono Trigger	Paisagem aberta	Inventáveis	Robôs	Ausência de núcleos

Tabela 6: Análise de *Chrono Trigger* de acordo com o modelo flexível

O mundo vai sendo revelado conforme se progride na história, do mesmo modo que ocorre em *Symphonia*. Diga-se de passagem, esse é o tipo de mundo mais típico em JRPGs das décadas de 1990-2010. Mais recentemente os JRPGs passaram a adotar outro tipo de disposição do mundo, para, por exemplo, encurtar para o jogador o tempo de viagem de um lugar a outro, ou para simplificar a maneira de disposição dos espaços.

Os objetos são como em *Eternal Sonata*, estáticos mais usáveis. Não se criam itens em *Chrono Trigger*: é somente possível achá-los, comprá-los e vendê-los. Qualquer outra modificação em qualquer item é feita como parte intrínseca da história e não como uma possibilidade de interação permitida ao jogador.

As personagens são planas, sem exceção. Apesar de todas elas terem um dilema a ser resolvido, nenhuma delas se contradiz em relação ao que ela mesma pensa ou faz. Crono é o protagonista, e uma personagem-tipo herói, e, dessa maneira, ele participará de toda a trajetória narrativa sem desviar do seu caminho. Assim, Crono assume a

liderança do grupo, toma decisões, dá a palavra final e nunca mostra sinais de covardia ou medo. É dessa maneira com todos os outros personagens: Marle é uma princesa; Frog é um guerreiro habilidoso; Lucca é uma inventora; Robo é um robô; Ayla é uma mulher das cavernas, Magus é um mago. Todos eles se comportam de acordo com a função dada a eles, e cumprem seu lugar da narrativa em virtude dessa função que exercem. Espera-se que Marle, por ser uma princesa, irá demonstrar sentimentos de empatia e consideração por terceiros; e é exatamente isso que ela faz.

A construção das personagens em vista da função que elas exercem não impede que elas apresentem pelo menos uma mínima parcela de profundidade. É verificável certa sofisticação na constituição de cada uma delas, e esse fato é de notável importância, já que conhecer as circunstâncias de cada uma das personagens secundárias é parte da história principal, funcionando não somente como um trabalho de construção das personagens, mas também, como um sistema de ambientação da narrativa.

Chrono Trigger é jogado de tal maneira que aquilo que se pensa da história pode ter um tom diferente a depender de quem o jogador escolhe para acompanhar Crono. Ludicamente falando, as personagens são equilibradas: não existe uma combinação de equipe que batalhe melhor que a outra. Cada um tem suas próprias habilidades, mas são todas equilibradas, fazendo com que não haja personagem melhor que o outro. Dessa maneira, o jogador tem sempre a sua disposição qualquer um dos personagens, e a decisão de quem deve acompanhar Crono parte, necessariamente, dele. Essa decisão se reflete nos comentários que cada personagem faz sobre um determinado evento que presencia. Caso o jogador decida que Ayla e Robo são os mais adequados a viagem com Crono naquele momento, ele verá que o ponto de vista de cada um será, praticamente, contrastante. Ayla terá um típico discurso de alguém que adquiriu a habilidade do

discurso recentemente; Robo terá uma fala mais sofisticada, polida e específica sobre o evento.

Nesse ponto, podemos dizer que o narrador em *Chrono Trigger* prefere deixar certos aspectos manipuláveis pela própria conta e risco do jogador. O narrador em nenhum momento inflige qualquer tipo de escolha; o jogador está livre para decidir, enquanto o narrador se abstém.

A partir disso, podemos dizer que o narrador em *Chrono Trigger* é uma instância, de certa maneira, democrática. Ele reserva para si os eventos do jogo, e quando o jogador escolhe, ele mostra o evento que faz parte daquele percurso narrativo. O narrador, nesse caso, funciona como um mágico que oferece ao jogador um determinado monte de cartas, e dele o jogador deve pegar uma. E então o narrador revela qual carta é aquela, e quais as consequências de tê-la escolhido.

O narrador de *Chrono Trigger* não faz questão nenhuma de esconder tal fato. Depois de certos eventos no jogo fica bem claro que o jogador tem várias opções à sua escolha, e que cabe a ele decidir aonde ir. Não existe também qualquer aviso no jogo dizendo: "não vá por aí, porque desse jeito você verá um final ruim". O narrador deixa o jogador plenamente livre para escolher, sem fazer ressalvas, e nesse processo o jogador está por conta própria. Se por acaso os eventos da história vierem a se desdobrar de maneira negativa, a culpa é toda do jogador.

Da mesma maneira que as personagens possuem qualidades diferentes sem nenhuma se sobrepor às outras, as opções de percursos narrativos estão disponíveis para o jogador. Os onze possíveis desfechos para a história são atingíveis por lugar específicos: portais que levam os personagens até onde Lavos está. O jogador pode escolher enfrentá-lo no final do jogo, quando todos os personagens estão fortes, ou no começo do jogo, quando nem se está provido de armadura. Cada um desses momentos

levará a um final diferente. Se o jogador decide enfrentar Lavos quando os personagens ainda estão fracos, ele conseguirá um dos finais que é o pior possível: aquele em que os personagens morrem e o mundo é destruído.

É de extrema importância notar que o jogador está livre para tentar realizar o final que quiser; a conquista ou não do objetivo só depende dele. Afinal, o portal está sempre ali, acessível a qualquer momento. Por vezes tenho a impressão de que o jogador de *Chrono Trigger* é um pouco manipulador. Da mesma maneira que ele não revela e nem dá dicas de como se chegar a um final bom, também não há menção de onde estão os finais ruins. As armadilhas estão armadas para ambos os lados, e depende da perspicácia do jogador em perceber o momento propício do jogo para se arriscar nos portais. O narrador parece estar experimentando com o jogador, e quando pensamos que estamos com absoluto controle sobre o jogo, na verdade estamos somente sendo manipulados pelo narrador, sendo obrigados, de certa maneira, a nos arriscar.

Para termos uma ideia mais organizada de como esse sistema funciona, estão dispostos abaixo alguns dos finais de *Chrono Trigger* e o que deve ser feito para chegar até cada um deles:

Final:	Como chegar até ele:
Além do Tempo: Lavos é derrotado e todos celebram a conquista em uma grande festa	Derrotar Lavos imediatamente depois de reviver Crono
Reunião: sem Crono, Lavos é derrotado, as personagens comemoram, mas continuam em busca de uma maneira de reviver o herói. O jogo termina sem sabermos se ele de fato foi ressuscitado.	Derrotar Lavos imediatamente após a morte de Crono, sem revivê-lo
O Sucessor de Guardia: é um final que distorce a linha temporal. Após Lavos ser derrotado, Crono e Marle descobrem que ela, como princesa, não é filha biológica do rei.	Derrotar Lavos depois da segunda viagem no tempo.
Herói lendário: o mundo é salvo, já que Lavos foi derrotado antes de ter a oportunidade de destruí-lo, mas o trono	Derrotar Lavos em 600 d.C antes de recrutar Frog, um personagem

do país de Crono é usurpado por um impostor.	importante para a manutenção do reinado.
A busca do profeta: Lavos é derrotado, mas a facção que o apoia não; desse modo o mundo ainda continua em risco.	Derrotar Lavos em 12.000 a.C.
O apocalipse: As personagens perdem para Lavos e este, por sua vez, procede como deseja e acaba por destruir o mundo.	Derrotar Lavos depois de recrutar o quarto personagem, em 1999 d.C..
O Projeto dos Sonhos: após derrotar Lavos, o jogador vai para uma cena onde encontra a equipe que desenvolveu o jogo. Não é um final relacionado à história, é uma espécie de <i>easter egg</i> .	Derrotar Lavos antes de sequer viajar no tempo, ativando a máquina de teletransporte por conta própria.

Tabela 7: alguns finais de Chrono Trigger dispostos do mais positivo para o mais negativo, até aquele não relacionado com a história.

Um jogador ideal jogaria *ChronoTrigger* várias vezes, simplesmente para ver todos esses finais. De certo modo, participar de todos os finais funciona como estar ciente da grande narrativa desse mundo. Na verdade, tal é esse jogo que a narrativa está, a partir de certo ponto, dividida em diferentes dimensões daquele universo, e é necessário estar em todas para realmente chegar à conclusão dessa história. O narrador está de prontidão em todas elas, e cabe a ele fazer com que a escolha de uma ou de outra seja fruto da escolha pessoal do jogador, de modo que o jogador tenha a influência mais direta possível, sem maiores interferências.

A descrição que acabamos de fazer dos nossos objetos a partir do modelo flexível proposto por Aarseth nos possibilitou ver que o narrador é uma presença atuante, e não somente um canal por onde a história é contada. O narrador age em diferentes níveis a depender do jogo, e funciona como lógica de sustentação da própria organização da narrativa à medida que ela é disposta no jogo.

Se admitimos que há um narrador em *Chrono Trigger*, por exemplo, e que esse narrador não só conta a história, mas também o faz de uma maneira a induzir o jogador

a escolher entre um percurso e outro, e reage de acordo, estamos estabelecendo uma relação entre a narração e a ação do jogador. Se aceitamos que a maneira como a morte de Claves é contada em *Eternal Sonata* influencia o jogador a realizar uma missão paralela, estamos dizendo que a narração como elemento essencial constituinte da narrativa está afetando o poder de escolha e, conseqüentemente, as ações do jogador, elementos essenciais constituintes de qualquer jogo. Se lembrarmos que as ações são condicionadas pelas regras, que ditam a maneira como o jogador pode se movimentar e atuar dentro do jogo, temos aqui um ponto direto de encontro entre narração e regras: por trabalharem juntas na formação dos percursos narrativos, as duas asseguram que a existência deles faça sentido tanto no nível lúdico quanto no nível narrativo.

Percebemos, por exemplo, em *Chrono Trigger*, que esses dois fatores estão muito bem entrelaçados quando vemos que a tomada de decisão entre um final ou outro não muda o segmento da ação: todos eles têm como consequência enfrentar Lavos, que é um segmento mais lúdico do que narrativo.

Tendo essa relação em mente, podemos expandir nossa linha de raciocínio e revisar o modelo de narrativa proposto por Aarseth, que foi base para o modelo flexível, de maneira a tornar essa ideia aplicável e mais específica à realidade dos jogos que aqui estamos analisando. Nossa proposta, portanto, é o seguinte modelo de ludonarrativa:

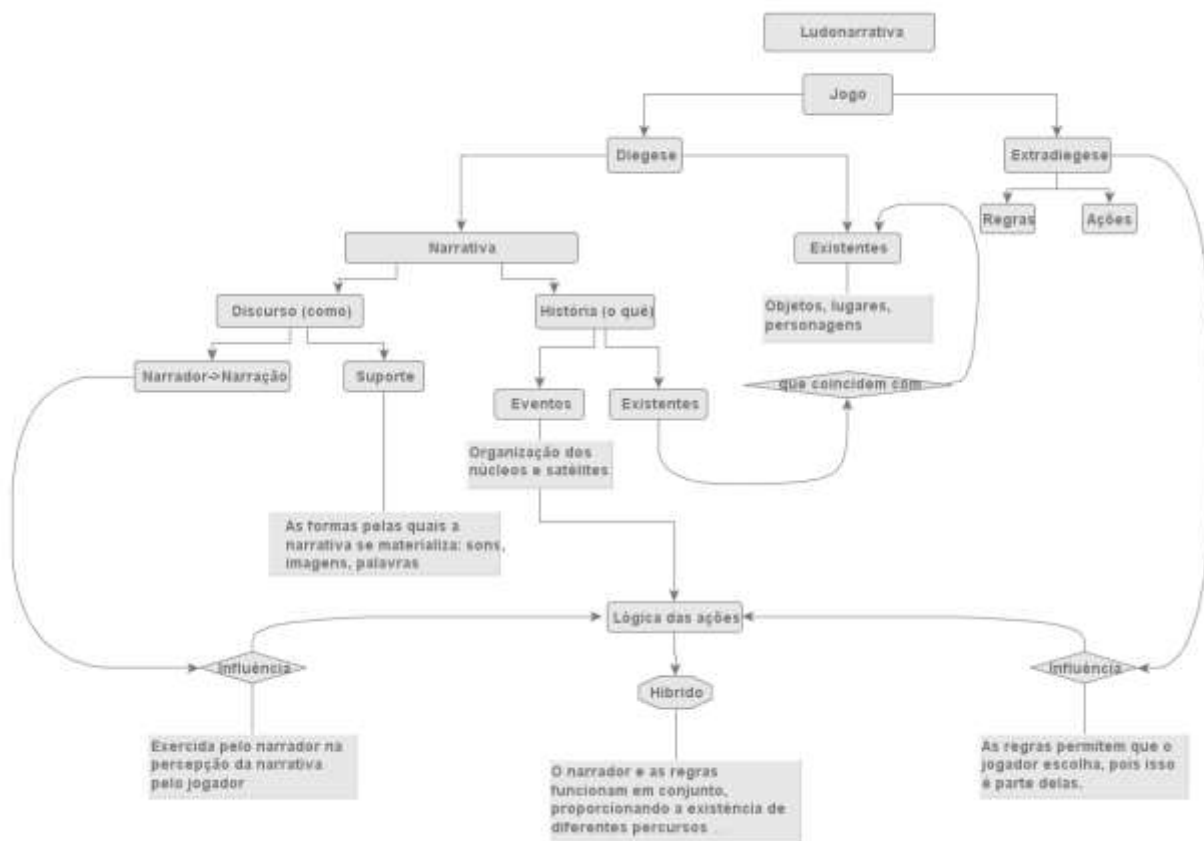


Figura 7: proposta de estrutura da ludonarrativa

Nossa abordagem de entendimento e análise da narrativa do jogo eletrônico foi, portanto, estudar a partir dos nossos objetos em direção à elaboração e proposição de uma estrutura que fosse suficiente para exprimir as especificidades tratadas aqui.

Partindo da ideia de jogo, temos duas grandes partes que constituem nossos objetos: a extradiegese e a diegese³¹. Pensando na proposta que Galloway apresenta para esses dois conceitos em jogos eletrônicos (2006), a extradiegese é a parte do jogo que diz respeito às regras e às ações do jogador; a diegese diz respeito ao mundo do jogo, não abstrato, em que o jogador movimenta-se e age propriamente. Na diegese

³¹ O conceito de diegese aqui referenciado é aquele proposto por Galloway (2006), em que a diegese é toda parte do jogo que não inclui as regras; é o mundo ficcional do jogo, material e interpretável pelo jogador – diferente do conceito de diegese da narratologia, que significa o mundo ficcional onde os eventos são narrados. No caso da proposta de Galloway, a narrativa está inserida na diegese, e não o contrário.

encontramos o gráfico, a música, os objetos, os agentes e a narrativa – caso seja um jogo que a apresente. Esta se divide em história e discurso – o que é contado e como é contado. É interessante perceber que os elementos que funcionam como existentes na história coincidem com os existentes do mundo do jogo.

No esquema hierárquico de Aarseth não temos essa redundância, e os existentes aparecem sob a história somente. Entretanto, como poderíamos considerar os jogos que não possuem narrativa, ou que possuem um segmento narrativo muitíssimo reduzido? Desse modo, quando pensamos em jogo eletrônico, vemos os existentes como uma categoria que aparece em primeira instância sob a diegese – porque eles são um dos pilares que a constitui.

Aarseth também apresenta a lógica das ações como uma categoria sob a história. No entanto, como discutimos anteriormente que o narrador tem um papel atuante em como essa lógica será disposta e organizada a partir de certos momentos na narrativa – porque a narração será significativa para as escolhas do jogador – estabelecemos uma conexão de influência exercida pelo narrador na lógica das ações.

O mesmo ocorre quando pensamos nas regras e nas ações do jogador. As regras exercem influência porque são elas que ditam as permissões e restrições no jogo, e, se em algum momento há a possibilidade de que o jogador escolha um caminho ou outro, isso se dá em consequência delas. E as ações do jogador também afetam a lógica das ações por serem a concretização da possibilidade de escolha, a ação de fato que vai mudar a narrativa de direção.

O resultado dessa comunhão de fatores é o híbrido: um objeto no qual há espaço para ação tanto no nível lúdico quando no nível narrativo, em que a história e o percurso do jogo se moldam a cada jogar a cada jogador diferente.

Tendo discutido sobre o lugar de atuação do narrador e sobre a relação dele com a estrutura intrínseca do jogo, passamos para a análise da voz desse narrador.

5.2 Narrador, narrativas embutidas e focalização

Como vimos na seção anterior, discutir o narrador em um jogo eletrônico não é uma tarefa trivial. Foi necessário estudar os tipos de percursos narrativos existentes em cada jogo, e como eles aparecem para o jogador e como são percebidos por este, para por fim chegarmos à uma resolução que acaba por perceber o entrelaçamento de duas estruturas distintas. Para a análise do foco narrativo não será diferente. Esta, entretanto, se apresenta como uma armadilha. Isso porque existem tantos elementos a se considerar em um jogo eletrônico, que por vezes a existência do narrador se dilui em todos os outros aspectos e ele parece simplesmente não existir, e, conseqüentemente, não percebemos por qual ponto de vista ele está contando a história. Por conta da natureza visual dessa mídia, há o risco de fazer vista larga à voz do narrador e, já que ela nunca aparecer distinta, considerá-lo somente como um narrador onisciente neutro ou um narrador-câmera (FRIEDMAN, 2002, p. 174; 179). Nesse último caso, estaríamos atestando que um jogo eletrônico não tem autor, não tem identidade construtora e desenvolvedora da narrativa, e que os eventos no jogo simplesmente acontecem.

A complexidade de entender o narrador em um jogo eletrônico resume-se em saber que lugar esse narrador ocupa, o que ele mostra e como ele mostra. A dificuldade de análise pode chegar até o ponto de se considerar que a programação inteira do jogo é o narrador absoluto; entretanto, se percebido dessa maneira, o narrador acaba por decompor a si mesmo, porque a programação do jogo não organiza os eventos da história na forma de trama e os narra dispostos em uma narrativa onde conflitos geram

outros conflitos. A programação não organiza os eventos; ela somente controla o que existe e o que não existe e como os dados dentro do jogo devem responder aos comandos do jogador. Seria razoável pensar, portanto, que o narrador é uma parte da programação, um pedaço dela que constrói a narrativa, articulando os eventos da história ao modelo que deve ser aquela narrativa. O narrador em um jogo eletrônico é, de fato, algo programado, planejado. Ainda assim, percebemos que ele é atuante, que existe volição partindo de sua presença. E justamente por sabermos isso é que devemos nos aprofundar em conhecer quem é esse narrador, e com qual voz ele se verifica nos jogos. Para tanto, faremos um percurso daquilo que consideramos ser mais óbvio quando pensamos em foco narrativo para jogos eletrônicos, até o ponto que achamos ser mais adequadamente específico. Nesse trajeto, deveremos passar pelas noções de narrativa “não narrada”, níveis de narração, narrativas embutidas e focalização.

Um ponto crucial para se pensar quem é o narrador nos jogos eletrônicos é o fato de, na maioria do tempo, a entidade não se fazer explícita. Como na maioria dos filmes, e em boa parte das narrativas gráficas, a narrativa dos jogos eletrônicos parece simplesmente acontecer. Mesmo nos momentos em que há uma escolha a ser feita pelo jogador, a presença do narrador está tão incorporada no movimento lúdico daquela ação que é difícil de percebê-lo, da mesma maneira que são poucas às vezes que o jogador se dá conta das regras.

Em um jogo eletrônico não há uma voz que explicitamente se faz ouvido ou lido, e a impressão que temos é que a narrativa se desenrola diante de nossos olhos sem que haja um mediador. Chatman (1978) discute esse tipo de percepção afirmando, a princípio, que o foco narrativo para essas histórias é o de “narrativa não narrada”.

Para ele, toda e qualquer narrativa é dividida entre dois planos: o plano do conteúdo (a história, fábula, a coleção de eventos que serão prestigiados na narrativa) e o plano da expressão (o chamado discurso) (CHATMAN, 1978, p. 146). O plano da expressão apresentaria ainda outra divisão: esta pode ser tanto apresentada diretamente para a audiência quando pode ser mediada por aquele que chamamos de narrador. O teórico também usa da denominação *diegese* e *mímese* para distinguir o plano da expressão que é mediado do plano da expressão que não é mediado.

Pensando nos nossos objetos, isso significaria que entre o jogador e a narrativa não há nada. O intermeio é vazio, e o jogador estaria em contato direto com os eventos e os conflitos dramáticos do jogo – mais do vendo, mas sendo parte deles, integrado. No entanto, vimos anteriormente que esse contato direto não se verifica, já que existe a manipulação da organização e disposição dos eventos por parte do narrador, que irão influenciar o jogador a escolher entre uma opção ou outra.

O próprio Chatman afirma que uma total ausência do narrador é uma ilusão:

A presença do narrador deriva da noção que o público tem de comunicação demonstrável. Ele sente que alguma coisa está sendo contada, ele presume um contador. A alternativa a isso é o "testemunhar direto" da ação. Claro, mesmos nas artes cênicas como o teatro ou o balé, pura *mimesis* é ilusão. Mas o grau de analogias possíveis é variável. A questão principal é como a ilusão é alcançada. Por qual convenção um espectador ou um leitor aceita a ideia de que a situação é um "como se" ele estivesse pessoalmente na cena, apesar de ele estar sentado em uma cadeira no teatro ou estar virando páginas e lendo palavras. (CHATMAN, 1978, p. 147)

Essa impressão de ausência é perceptível em jogos eletrônicos, da mesma maneira que é verificável em qualquer outro tipo de narrativa expressa por meio de

imagens. Como não há discurso que indique intermédio, aparentemente o narrador não existe.

O narrador em um jogo eletrônico, a não ser que ele se faça explícito, dilui-se em meio à ação e na perspectiva de jogadores temos exatamente essa impressão de que não existe mais nada entre nós e o jogo a não ser o próprio personagem que estamos comandando.

Em *Chrono Trigger* essa impressão pode ser intensificada pelo fato de o protagonista Crono ser mudo. Isso quer dizer que nesse jogo há uma barreira a menos entre o jogador e a história em si: o protagonista não se enuncia verbalmente, ou seja, ele não impõe o discurso dele. Apesar de Crono concordar ou discordar movimento a cabeça de forma positiva ou negativa, o discurso verbal não se constitui como barreira entre jogador e jogo, dando a impressão de que o jogador é um grau a mais livre quando incorporado dentro daquela personagem especificamente.

Em *Symphonia* e *Eternal Sonata* há o intermédio por parte dos personagens principais. Lloyd é um protagonista com um discurso muito significativo para a sequência de ações e resoluções de conflito dentro da trama. Polka e Aleggretto nunca se fazem calar, e o jogador está a todo o tempo sendo levado a ver os eventos da narrativa pela ótica de um e de outro. Ainda assim, uma voz que se identifica claramente como “o narrador” não se verifica. O discurso do narrador apresenta-se diluído nas cenas, nos discursos das personagens e no movimento do jogo.

Outro detalhe importante de se perceber com relação a essas narrativas é que a narração é muito mais objetiva do que uma narração aos moldes mais tradicionais. Como podemos verificar em um dos exemplos apresentados por Chatman, quando o narrador diz “João sentou-se relaxado na cadeira” temos um tom nessa narração que não é neutro – pelo menos, não tanto quanto “João sentou-se na cadeira” (CHATMAN,

1978 p. 166). Em uma história “não narrada”, o que nos é mostrado é simplesmente a ação: em um filme, a personagem senta; em um jogo, a personagem senta ou é comandada a sentar pelo jogador e, dessa forma, executa o comando.

Além das ações dos personagens serem despidas de qualquer parcialidade do narrador porque em vez de contadas elas são mostradas a nós – as personagens agem diante dos nossos olhos –, também não há interferência entre o jogador e aquilo que as personagens enunciam. Diálogos e pensamentos são introduzidos de quatro maneiras principais:

- Por meio de caixas de texto que vêm rotuladas com o nome da personagem que enuncia naquele momento.



Figura 8: falas das personagens em caixa de texto

- Por meio de balões, como em uma história em quadrinhos. Os balões também adquirem uma forma própria a depender da natureza do enunciado, caso a personagem esteja falando, gritando ou pensando.



Figura 9: uso de balões para os diálogos

- Por meio de voz, quando dubladores são contratados para interpretar a voz das personagens. Geralmente, no jogo, são dubladas somente as partes mais significativas da narrativa. Não obrigatoriamente existirá voz em todos os enunciados das personagens. A dublagem frequentemente vem acompanhada de legendas que aparecem na parte inferior da tela. Isso é geralmente uma opção que pode ser ativada ou desativada no jogo, de acordo com a escolha do jogador.



Figura 10: legendas para as *cutscenes*, que se assemelham bastante ao formato de um filme

A partir do que Chatman propõe, digamos que o narrador de um jogo é um narrador externo, que organizou a sequência de eventos da história como deveria ser, e que se faz invisível e aparentemente inexistente, para efeito do próprio jogo. Ele é uma instância única, isolada e externa – de certa forma até hermética – que teve a tarefa de somente organizar os eventos, atuar na lógica das ações sem que ninguém percebesse sua existência. Em outras palavras, ele somente existe porque não há narrativa sem narrador, mesmo em um jogo eletrônico (BAL, 1007, p. 22).

Podemos dizer que a natureza dinâmica e ativa de um jogo é um ambiente favorável para a omissão de um narrador, mais do que em qualquer outro tipo de narrativa visual. O jogador a todo o momento age e carrega a ação consigo, no seu passo e no seu ritmo. Caso a presença de um narrador fosse revelada tanto quanto é em um livro, por exemplo, o jogador não teria um espaço tão grande de ação como deveria ter; ele estaria preso de acordo com o ritmo da narração explícita. Existe a ilusão de liberdade. Essa ideia, inclusive, é o argumento principal usado por alguns para dizer que jogos com histórias são, na verdade, experiências pobres em material lúdico (ANHUT, 2011).

No entanto, os exemplos que trouxemos são jogos que não seguem essa lógica, porque neles, quanto mais envolvido com a história o jogador fica, mais interesse ele tem em se arriscar no jogo, mais vontade ele tem de adentrar o mundo e agir ali ludicamente. Isso porque a narrativa é tão interessante e coerente que o jogador decide ultrapassar qualquer desafio para saber como os eventos irão entrar em conflito ou em resolução no futuro. A narração o engaja, o prende, o interessa. A morte conflituosa de Claves em *Eternal Sonata* é um exemplo dessa situação.

Até que ponto podemos dizer com segurança que o narrador de um jogo eletrônico é um narrador “ausente” e invisível? Em que medida essa “transparência” e

ilusão de ausência é realmente verificadas? Será que não estamos negligenciando detalhes? Chatman afirma, baseado em *Problemas da poética de Dostoievski* de Bakhtin, que em narrativas “não narradas” tudo aquilo que as personagens pensam ou falam que é de fato expressado na narrativa sempre pressupõe, na verdade, “dois centros de discurso e duas unidades de discurso”, mesmo que seja convenção que não exista narrador ali (CHATMAN, 1978, p. 167).

Quando em um jogo temos uma personagem que se enuncia, esse enunciado é mostrado por meio de um balão com o nome do personagem sem que haja qualquer outro sujeito que introduza a ação por meio de marcações como “ele disse”, “ele perguntou”. Não é obra do acaso ou da arbitrariedade que aquela determinada fala está ali, ou que aquele determinado diálogo é mostrado. Essa situação se intensifica quando o balão na verdade mostra um pensamento da personagem: de tudo aquilo que ela pensa, pois ela é uma criação complexa, exatamente aquele pensamento foi mostrado. Ou ainda, quando o pensamento de determinada personagem existe, mas é intencionalmente velado. Em *Eternal Sonata*, o jogador deve enfrentar Chopin como o último chefão. Por mais irônico que isso seja – já que Chopin foi aliado o jogo inteiro – o jogador e os personagens devem cumprir essa missão para resolverem o dilema do compositor. Ele mesmo diz: “Se vocês conseguirem me vencer, então o que eu penso será confirmado”. Esse pensamento, entretanto, não é revelado para os outros personagens até que ele seja de fato derrotado; caso o jogador não vença esse desafio, ele nunca saberá o que Chopin pensa naquele momento decisivo.

Em vista desses detalhes, podemos descartar a ideia de que as falas das personagens e até os ângulos da câmera são arbitrários. Tomando como fato que existem, portanto, dois centros de discurso e atestando uma justificativa para primeiro centro de discurso – as falas das personagens, que ali estão com o motivo de trabalhar

na construção da narrativa e envolver o jogador –, pode-se com segurança atribuir o segundo deles ao narrador, que é na verdade a instância que está manipulando os elementos da narrativa no plano de fundo. Ele não só é atuante, como a organização e disposição dos eventos, diálogos e cenas são feitas por ele com o propósito de que a narrativa tenha coerência e que o jogador sinta-se afetado pela história de maneira a de fato tomar parte e ser responsável pelo que acontece no jogo.

Já não podemos mais atribuir o foco “não narrada” para esse tipo de narrativa, porque é verificável um entrelugar onde está o narrador, fazendo com que o jogador não tenha um contato direto com a história, e sim somente com quem conta a história. Consequentemente, qualquer outra denominação de foco narrativo que implique a ausência, transparência ou invisibilidade do narrador fica aqui fora da nossa perspectiva.

O fato de as narrativas em um jogo eletrônico serem veiculada por imagens e não palavras foi o tópico gerador dessa discussão já que, por conta desse fator, não conseguimos perceber facilmente um discurso e atribuí-lo a uma voz. Entretanto, sabendo que o narrador não é imparcial e que as suas escolhas não são arbitrárias, podemos dizer que o discurso do narrador de um jogo eletrônico são as imagens em si; ele, como instância narradora, não irá *contar* a história e sim *mostrar*. O narrador está por toda parte.

Se lançarmos um olhar mais minucioso para nossos jogos eletrônicos, podemos atribuir à voz do narrador determinados momentos em que há uma narração com palavras. Alguns destes são quase imperceptíveis, devido ao momento do jogo em que o jogador está; outros são bastante notáveis, apesar de serem facilmente ignorados por

não estabelecerem uma conexão clara e direta com o percurso narrativo principal do jogo. A questão é perceber esses momentos e atribuí-los a uma voz que narra. São eles:

- 1) Em *Chrono Trigger*, por mais que viajemos no tempo, nunca ficamos completamente perdidos no sentido de não saber em que época estamos. No canto inferior direito da tela terá sempre uma caixinha de texto indicando a era: 600 d.C., 12000 a.D., por exemplo. Essa caixa de texto já aparece na tela já na primeira vez que viajamos para uma era e ainda não sabemos “quando” estamos porque não houve nenhum diálogo ou cena que desse essa informação. Podemos pensar que esse é somente um artifício das regras do jogo. Entretanto, essa mesma “voz” aparece em outros momentos descrevendo, por exemplo, que determinados baús não podem ser abertos porque uma força misteriosa os mantém trancado. Essa fala não pertence a nenhum personagem, nem a qualquer NPC presente naquela cena. É uma voz que vem de fora, fala, e desaparece.
- 2) Ao iniciarmos *Tales of Symphonia*, vemos primeiramente uma *cutscene*³², em que uma voz conta a lenda da deusa Martel, quem fez a primeira purificação daquele mundo. Essa lenda nos deixa a par das circunstâncias iniciais da história da qual iremos participar, apesar de não haver uma conexão de imediato com a cena seguinte, que é quando o jogador de fato tem controle de Lloyd. Eventualmente, conforme se progride no jogo, a tal lenda fará mais sentido, e terá um impacto maior nos eventos e nos conflitos

³² Sequência, muitas vezes cinematográfica, que quebra o andamento padrão da história para mostrar uma cena feita geralmente com animações que mostram momentos do jogo, dicas, partes da história, atmosfera ou simplesmente mostrar um novo lugar onde o jogador chegou.

dramáticos – alguns deles, inclusive, serão justificados por conta dessa lenda.

- 3) Os capítulos em *Eternal Sonata* são nomeados de acordo com determinadas composições de Chopin (*Fantaisie-Impromptu*, *Tristesse*, *Nocturne*, *Grande Valse Brillante*) e na mudança de um capítulo para outro há uma pequena história contando o momento da vida de Chopin nas circunstâncias de tais composições. Esse é um momento quase desconectado da história do jogo: nele, a vida de Chopin é narrada por meio de legendas, tendo como plano de fundo imagens dos lugares onde o compositor viveu (Varsóvia, Viena, Paris). Claramente, o Chopin personagem desses momentos de biografia não é o mesmo Chopin com qual jogamos. O Chopin desse segmento narrativo entre capítulos é o Chopin que de fato existiu em nosso mundo, o que é falado sobre ele são fatos verdadeiros de sua vida. A relação estabelecida entre esse segmento narrativo que aparece na divisão de capítulos e o percurso principal da história é uma relação temática. Por exemplo, no início do capítulo chamado *Revolution* há o segmento narrativo que irá contar as circunstâncias da composição da *Op. 10 No. 12 em dó menor* (também conhecido como *Estudo Revolucionário*), quando houve uma tentativa de revolução na Polônia que acabou por falhar. No percurso narrativo matriz do jogo, os personagens irão decidir confrontar o inimigo junto com o grupo de rebeldes que já se opõe a ele; ou seja, os personagens decidiram dar início a um processo de revolução.
- 4) Ainda em *Eternal Sonata*, quando terminamos o jogo, depois das cenas e dos créditos finais, há uma espécie de *easter egg*: há a narração de uma fábula chamada “A forma da vida” (ANEXO A), em que uma lagarta

filosoficamente confusa pergunta a um caracol sobre a forma da vida. Esses dois personagens não possuem voz própria no quesito dublagem, é uma mesma voz que narra e que faz as vozes dessas duas personagens, configurando esse segmento narrativo como fábula não somente devido à existência de certos elementos (animais que conversam, uma moral ao final), mas também por remeter a uma tradição oral de contar histórias.

Temos, portanto, duas formas de narrar dentro dos nossos jogos: por meio de um discurso verbal que apresenta características de narrativas e por meio de imagens (mais recorrente). Existem, portanto, dois momentos de narração distintos, e pensando particularmente em *Symphonia* e em *Eternal Sonata*, que não se relacionam de imediato com os eventos da história vividos pelo jogador naquele momento do jogar. Em *Symphonia*, a lenda narrada no começo faz sentido de imediato com as ações seguintes, mas só terá repercussão significativa depois da metade do jogo – que é quando as personagens irão de fato entender o problema e encontrar uma solução. Em *Eternal Sonata*, a história da vida de Chopin no momento da composição das peças que dão nomes aos capítulos se relaciona apenas em tema com os momentos do jogo. A pequena fábula do caracol ao final do jogo não configura os eventos da narrativa principal de maneira alguma, mas funcionam como o arremate moral da história.

Poderíamos dizer que esses trechos a que nos acabamos de referir são segmentos narrativos diferentes daquele em que o jogador de fato participa. Se considerarmos a narrativa do jogo como uma totalidade que se divide em diferentes percursos e que apresenta diferentes segmentos relacionados com em algum ponto com a matriz de conflitos, essa narrativa maior então comportaria mais de uma narração, portanto mais de um narrador e, conseqüentemente, mais de um foco narrativo.

Para analisar esse ponto e pensar quais são esses focos narrativos e se há sobreposição de narradores, iremos dialogar com os conceitos de Bal sobre “eu-narrante”, níveis de narração, narração embutida e foco narrativo.

Para Bal, a distinção entre os termos ‘narrativa em primeira pessoa’ e ‘narrativa em terceira pessoa’ é absurda:

A princípio, não há diferença no status da narração o fato de o narrador fazer referência a si mesmo ou não. Existindo linguagem, há um falante que é origem dela; se essa linguagem se configure como um texto narrativo, há um narrador, um sujeito narrante. De um ponto de vista gramatical, isso é sempre “primeira pessoa”. Na verdade, o termo “narrador em terceira pessoa” é absurdo: o narrador não é um ‘ele’ ou ‘ela’. No máximo o narrador pode narrar sobre alguém, um ‘ele’ ou ‘ela’ – que pode ser, coincidentemente, o narrador também. (BAL, 2007, p. 22)³³

Ela aponta que há sentido em distinguir as duas situações, mas o termo que as designa não é o mais adequado, portanto Bal prefere os termos ‘narrador externo’ (*externalnarrator*, EN) e ‘narrador personagem’ (*character narrator*, CN).

A partir dessa ideia inicial de Bal, os diferentes segmentos narrativos dentro da narrativa maior de cada jogo correspondem a uma narração que tem o seu “eu-narrante” próprio: uma entidade individual que narra e a quem, a princípio, podemos atribuir o foco de narrador externo já que ele não participa e não se inclui na história. Dessa maneira, teríamos, em cada objeto, outros narradores além daquele que narra o segmento principal por meio da linguagem visual, que seriam:

- 1) Em *Tales of Symphonia*, aquele que conta a lenda logo no início do jogo.

³³In principle, it does not make a difference to the status of the narration whether a narrator refers to itself or not. As soon as there is language, there is a speaker who utters it; as soon as those linguistic utterances constitute a narrative text, there is a narrator, a narrating subject. From a grammatical point of view, this is always ‘first person’. In fact, the term ‘third-person narrator’ is absurd: a narrator is not a ‘he’ or ‘she’. At best the narrator can narrate about someone else, a ‘he’ or ‘she’ – who might, incidentally, happen to be a narrator as well

- 2) Em *Eternal Sonata*, aquele que fala sobre a vida de Chopin nas circunstâncias da composição de cada obra e
- 3) aquele que narra a fábula ao final do jogo.

Chrono Trigger é a exceção. Os momentos em que essa voz desconhecida e externa aparece e nos relata a situação de determinados baús e nos mantém atualizados sobre a era em que estamos não está narrando: não há eventos, acontecimentos e intrigas nessas falas. Poderíamos pensar que, quando essa voz diz que determinado baú não pode ser aberto, há uma micronarrativa embutida, dando a entender que em determinado momento anterior àquele alguma coisa aconteceu que fez com que esse baú fosse lacrado misteriosamente. Entretanto, não temos os detalhes, e a inferência que devemos fazer é muito grande para chegar até este ponto. Desse modo, esses segmentos em que há verbalização do narrador são, na verdade, descrições. O mesmo narrador que nos mostra a história, nesses momentos, faz-se lido, porque o momento pede por um imediatismo de palavras que expliquem “quando” estamos e porque tal baú não abre – informação importante, já que em *Chrono Trigger* baús contêm itens valiosos para se continuar o jogo.

Em relação à *Symphonia* e *Eternal Sonata*, os três momentos acima descritos são distintos do resto da narrativa em termos de percepção da voz que narra. A maneira pela qual eles se destacam varia: em *Symphonia*, é um relato oral com legendas que claramente se destaca no resto do jogo, como se fosse uma introdução feita especialmente para o jogador; em *Eternal Sonata*, a divisão é mais drástica ainda, pois é na mudança de capítulos que se fala sobre a vida de Chopin – ou seja, já é um momento de quebra –, é somente depois das últimas cenas e depois dos créditos que a fábula aparece.

Essa ideia de que outra narração está acontecendo no lugar da narração principal é uma mudança no nível de narração. Essa situação, por exemplo, é percebida em narrativas veiculadas verbalmente quando há algum verbo declarativo: quando o narrador diz “ela disse”, estamos sendo introduzidos ao um discurso direto em que a voz o narrador será omitida dando espaço para a voz da personagem. Isso não significa, porém, que a personagem está narrando, apesar de ela e o narrador serem falantes (BAL, 2007, p. 44). É interessante se observar que, devido ao fato de o narrador ser o narrador, aquilo que a personagem fala não depende da vontade da personagem, e sim da narração. Por isso que a personagem, nesse caso, não narra: o espaço de discurso que ela tem é uma concessão do narrador. A voz do narrador é um primeiro nível, enquanto que a voz da personagem é um segundo nível.

Algo similar acontece nos nossos objetos. As personagens falam, mas não narram. Seja por meio de balões de texto ou por voz, o narrador permite um discurso direto entre as personagens.

Se, por acaso, em uma das falas algumas dessas personagens desejasse contar uma história? E essa história não somente seria contada por ela, como também poderíamos ver flashbacks e cenas que remetem à essa história. Se essa narrativa for algo particular da experiência da personagem, quer dizer que os flashbacks que vemos são pedaços da memória dela, e que, portanto, o narrador invadiu a mente da personagem e decidiu nos mostrar, ao mesmo tempo em que abre espaço para que ela conte uma história. Esse exemplo se configura como outra narrativa, porque a fala da personagem se configura como tal, da mesma maneira que os segmentos narrativos diferentes se destacam. A diferença entre os dois seria o grau de relação entre a narrativa principal e esses outros segmentos narrativos. No caso, um flashback está muito mais inserido na narração matriz do que a fábula do caracol.

Também no flashback verifica-se que o nível de narração é secundário ao primeiro: é uma personagem que está inserida na narração matriz, que é lhe dada o espaço da fala e que nesse espaço insere outra narrativa. Essa segunda narrativa é uma “narrativa embutida”, de acordo com Bal (2007, p. 52). No caso da fábula do caracol, nenhum dos dois personagens aparece na história de *Eternal Sonata*. Nos segmentos biográficos, sabemos que aquele Chopin não é o mesmo Chopin que comandamos no jogo.

O que ocorre com esses três segmentos é que eles estão relacionados de algum modo com o percurso da narrativa central, mas aparecem de certo modo desconectados em relação à maneira como são contados. É preciso entender a relação entre esses segmentos e a narrativa maior e então discutir essa desconexão e o que ela trás para o jogo.

Bal elabora três tipos de relações que podem ser estabelecidas quando há uma narrativa embutida em outra narrativa: 1) a fábula embutida explica a fábula primária; 2) a fábula embutida explica e determina a fábula primária; 3) a fábula embutida e a primária se assemelham (BAL, 2007, p.54-55). Se pensarmos que a lenda contada no início de *Symphonia* funciona como um plano de fundo para a história por vir, creio que podemos trabalhar com a segunda ideia de relação (determina e explica). Isso porque os eventos da história de *Symphonia* – um escolhido que parte em uma jornada para purificar o mundo que sofre com a falta de *mana* – são consequência daquilo que é contado na lenda. Ou seja, ela não só explica como ela também é a causa de todos aqueles conflitos relacionados à missão de purificar e restaurar o mundo.

Podemos dizer que os segmentos entre capítulos de *Eternal Sonata* funcionam da mesma maneira. A composição de Chopin irá determinar o tema de cada capítulo, e a biografia servirá de explicação para os eventos do jogo no sentido de tentar entender

melhor como funciona Chopin na posição de protagonista. Isso está intrinsecamente relacionado com o fato de o jogo ser um sonho dele; dessa maneira, faz-se necessário que se conheça sua história e seus motivos para que se relacione a “vida real” com o que acontece no sonho – tomando por base a ideia de que um sonho é um reflexo de nossa vida, de nossas ações e, principalmente, de nossas vontades; nesse ponto, o sonho que Chopin tem pode muito bem ser um mundo que ele queria que existisse.

A fábula do caracol, entretanto, não parece encaixar em nenhuma das relações apresentada por Bal. Ela não explica os eventos da história, ela não determina, mesmo porque só temos conhecimento dela ao final do jogo, e ela também não se assemelha com a narrativa central porque ela é uma fábula. Esse segmento narrativo talvez represente um arremate para a história, já que ele vai tratar de uma pergunta cuja resposta não é trivial. Diante do dilema metafísico proposto pela lagarta (“qual é a forma da vida?”), o caracol precisa estabelecer relação com outros conceitos antes de dar a resposta (“a vida pode ter muitas formas”). Lembrando que a história do jogo é um sonho que Chopin tem em seu leito de morte e que, ao final, ele de fato morre para viver nesse mundo que ele mesmo criou, podemos pensar, a partir da resposta do caracol, que a vida pode tomar forma a partir da morte; que não necessariamente a morte física de Chopin significou a morte dele em espírito. Esse segmento narrativo serve de fechamento e confirmação do destino que Chopin toma ao final do jogo.

Verificadas as relações de determinação, explicação e confirmação, podemos dizer que o narrador da narrativa maior dos jogos é o mesmo narrador desses segmentos? Percebemos que há um deslocamento de nível narrativo, que há uma quebra no desenvolver do percurso central e que há o estabelecimento de uma relação que não implica o desenrolar de um conflito dramático, mas uma distância que tem a função de explicar e determinar. Há de fato outro narrador nesses segmentos, um “eu-narrante”

para cada um, e junto com esse narrador um foco narrativo diferente porque se está narrando sobre momentos, coisas e eventos diferentes.

No caso, para podermos fazer apontamentos sobre o foco narrativo, precisamos, novamente, trabalhar com a noção que Bal apresenta sobre isso. A teórica o termo *focalização* para se referir ao foco narrativo que, segundo ela, é um termo que não deixa clara a relação que deve ser abordada nesse ponto. Para ela, *focalização* é a “relação entre os elementos apresentados [em uma narrativa] e o modo pelo qual eles são apresentados” (BAL, 2007, p. 142). Dessa maneira, ela não vai levar em consideração somente o posicionamento do narrador em relação aos elementos narrador, mas também a maneira como esses elementos são vistos e por quem são vistos. Essa é uma ideia de foco narrativo que distingue aquele que narra o evento daquele que de fato vê e participa do evento.

E essa distinção é justamente o que precisamos para deixar claro essa discussão sobre foco narrativo nos três objetos que estamos estudando. Se formos dialogar com as ideias de Friedman (2002), por exemplo, iríamos remeter necessariamente à ideia de um autor que quer ou não se fazer presente por meio da voz de um narrador onisciente neutro, ou por meio de um narrador-câmera. Entretanto, escolhemos o caminho que não passa nenhum instante pela ideia de autor, mesmo porque esse é um conceito difícil de atribui aos jogos eletrônicos, mesmo quando eles são feitos por apenas uma pessoa.

A questão de dialogar com a ideia de focalização vai imediatamente de encontro à questão do protagonista, ou seja, à figura que o jogador comanda no jogo eletrônico.

Segundo Bal:

O sujeito da focalização, o focalizador, é o ponto a partir do qual os elementos da narrativa são vistos. Esse ponto pode estar em uma personagem (isto é, um elemento da fábula), ou fora dele. Se o focalizador coincide com uma personagem, esta

terá uma vantagem sobre as outras. O leitor assiste a narrativa com os olhos dessa personagem e estará, a princípio, inclinado a aceitar a visão apresentada por essa determinada personagem.³⁴(BAL, 2007, p. 146)

O narrador narra, mas os elementos que ele narra estão sendo vistos pelo protagonista, porque é ele quem o jogador comanda, é ele quem está à frente de todas as ações e, pensando em conflitos dramáticos, ele que será o pivô do desenvolvimento dos eventos. A partir disso, ao jogar um jogo de protagonista pré-definido, estaremos sujeitos à visão e opinião dele acerca dos eventos e conflitos da ludonarrativa.

Essa é uma característica recorrente em JRPGs, porque todos eles trazem heróis pré-determinados que devem ser comandados pelo jogador. Em *Tales of Symphonia*, Lloyd é o centro de intrigas do jogo e o pivô da focalização. Os eventos são vistos e entendidos pela sua ótica, e as decisões a serem tomadas tem a ver com a sua própria interpretação do que está acontecendo. O jogador segue nesse caminho e, tomado pela força desse protagonismo, aceita o papel de Lloyd e prossegue com o jogo. Existem, porém, alguns momentos em que o próprio Lloyd passa a ver com a ótica de outra personagem, porque está em sua natureza ser influenciado pelos companheiros. Esses são os momentos em que é possível aumentar ou diminuir o nível de afinidade entre o herói e as outras personagens: já que a intenção é jogar o afeto que elas sentem, a focalização fica por conta delas, para que o jogador sinta-se compelido ou não em fazer a personagem gostar de Lloyd ou não. Essa é uma oportunidade que o jogador tem de ver outro ponto de vista sobre um determinado elemento no jogo, o que fornece

³⁴ The subject of focalization, the focalizer, is the point from which the elements are viewed. That point can lie with a character (i.e. an element of the fabula), or outside it. If the focalizer coincides with the character, that character will have an advantage over the other characters. The reader watches with the character's eyes and will, in principle, be inclined to accept the vision presented by that character.

variedade e, de certa maneira, questionamentos sobre Lloyd porque algumas vezes a impressão que ele tem sobre alguma coisa é equivocada.

A focalização em *Eternal Sonata* é similar, mas menos permissiva. O jogador está limitado a conversar somente com NPCs, não havendo, portanto, a possibilidade de explorar a relação entre as personagens. No caso, o jogador fica sujeito às revelações que vêm com o decorrer do jogo. O focalizador principal é Chopin, já que ele é o criador daquele mundo, o detentor de direitos daquele sonho, então o ponto de vista dele tem vantagem sobre o ponto de vista das outras personagens. Entretanto, Chopin não é nunca uma personagem comandável. É possível usá-lo na batalha, mas não se anda pelo mundo ou pelas as cidades com ele. As personagens que servem a esse papel são Polka e Allegretto, e, quando o jogador comanda ambos nos diferentes trajetos que eles percorrem no começo do jogo, a focalização consequentemente fica por conta deles dois. No caso de Polka, o jogador é influenciado a se comover com a situação que ela mesma passa no mundo em que vive, já que é discriminada por poder usar mágica. Na situação de Allegretto, o jogador é motivado a sentir revolta da mesma maneira que essa personagem a sente, já que ele vive constantemente em contato com pessoas pobres que sofrem por conta do governo. Quando o sujeito da focalização volta a ser Chopin, a sensação que temos é de constante dúvida sobre os eventos daquele mundo.

Segundo Bal, essas mudanças de ponto de vista são importantes porque fornecem ao jogador diferentes perspectivas, dando a ele a oportunidade de escolher uma delas, de formar uma teoria própria ou de permanecer neutro em relação aos elementos:

Focalização ligada à personagem (CF) pode variar, saltar de uma personagem para a outra, mesmo que o narrador permaneça constante. Nesses casos, podemos ter uma boa ideia das origens de um conflito. Podemos ver quanto diferentemente as várias

personagens veem o mesmo fato. Essa técnica pode resultar em um sentimento neutralidade em relação a todas as personagens. Ainda assim, não temos dúvidas sobre qual personagem merece nossa maior atenção e empatia.³⁵ (BAL, 2007, p. 148)

Esses saltos de ponto de vista ocorrem de maneira mais intensa em *Chrono Trigger*. De acordo com as regras, a partir do segundo momento em que se viaja no tempo – que é quando temos já quatro personagens em nossa equipe – podemos escolher livremente quais personagens irão acompanhar Crono, e podemos mudá-las a qualquer momento. Crono não fala, o que significa que ele perde como focalizador. As personagens que o acompanham preenchem esse papel, e a cada evento da história temos duas focalizações diferentes sobre o mesmo elemento. Como é possível trocar de personagens livremente, podemos refazer os eventos com as mais diversas combinações, e então montar um mapa de pontos de vista sobre os eventos da história e sobre o próprio protagonista, já que essas personagens conversam normalmente com ele. De acordo com as preferências pessoais do jogador, ele pode preferir usar mais uma personagem à outra; de qualquer maneira, essa abundância de pontos de vista e possibilidade explorar as opiniões das personagens supre a falta de discurso do herói.

Como pensar a focalização então nas narrativas embutidas? Elas ficam à parte das situações que acabamos de descrever, apesar de conectadas de alguma forma com a narrativa maior. Para esses casos, Bal apresenta a ideia de focalizador externo – em oposição ao interno. Não há, no caso do segmento da lenda em *Symphonia*, nada que

³⁵ Character-bound focalization (CF) can vary, can shift from one character to another, even if the narrator remains constant. In such cases, we may be given a good picture of the origins of a conflict. We are shown how differently the various characters view the same facts. This technique can result in neutrality towards all the characters. Nevertheless, there is not a doubt in our minds which characters should receive most attention and sympathy.

remeta aquela voz à algum personagem. Se prestarmos atenção, podemos inferir, pela voz, que quem está contando a lenda é Kratos. No entanto, como a lenda é a primeira coisa que temos contato no jogo, como ainda não ouvimos Kratos e que, provavelmente, não perceberemos que a voz é mesma (por não ser o nosso foco de atenção naquele momento do jogar), essa lenda é narrada por um focalizador externo. E, nesse caso, ele tentará ser o mais imparcial possível, já que essa lenda deve manter-se o mais fiel possível ao fato ocorrido originalmente para que seja possível relacionar os conflitos da história com ela. Se a lenda for alterada, ela foge de seu propósito.

Nos segmentos entre capítulos de *Eternal Sonata* também temos a mesma situação. É um focalizador externo que está narrando sobre Chopin, e por estar contando fatos verídicos de um indivíduo que existiu de veras em nosso mundo, é necessário que a informação seja precisa, sem opiniões, para que uma relação de temas seja mais facilmente estabelecida entre esses pedaços de biografia e o percurso do jogo que virá a seguir. Entretanto, sempre há uma parcialidade e, nesse caso, esse focalizador externo às vezes se dá ao direito de comentar sobre a natureza das composições de Chopin, dizendo coisas como “talvez o desejo dele ao compor essa peça fosse disfarçar o que realmente estava sentindo”. Talvez poderíamos chamá-lo de “focalizador externo intruso”, já que ele narra eventos históricos vistos por ele pelo seu próprio ponto de vista, e ainda conduz o jogar a uma certa linha de interpretação e entendimento de eventos do jogo que estarão por vir.

Por fim, a fábula do caracol também tem um focalizador externo, e nesse caso, ele não tenta induzir o jogador a nenhuma interpretação, mesmo porque a moral da fábula já é em si um caminho de uma possível interpretação que é oferecida ao jogador.

É interessante de se notar após tal discussão que os jogos que analisamos demonstraram certa recorrência de fatores na ludonarrativa. *Chrono Trigger* é o jogo que mais oferece opções de finais e que mais mostra de forma concreta o resultado das escolhas do jogador – já que apresenta finais diferentes. É aquele em que não há segmentos narrativos embutidos, e, portanto, não há mais de um narrador. Entretanto, o ponto de vista dele como focalizador externo divide espaço com o ponto de vista de todas as outras personagens como focalizadores internos. O narrador de *Chrono Trigger* é generoso o suficiente para abrir espaço para uma mudança intensa de níveis de narração, permitindo que o jogador experimente diferentes focalizadores ao longo do jogo. Portanto, ao mesmo tempo em que ele trabalha seriamente com as consequências dos atos do jogador, mais ele permite que o jogador explore diferentes aspectos naquela narrativa conforme desejar, já que as regras não impõem limites para troca de personagens durante o jogo.

Em *Tales of Symphonia*, não temos finais diferentes, mas temos níveis de afeição, que variam conforme o jogador, comandando Lloyd, conversa e responde adequadamente com as outras personagens. Nesses momentos, o jogador é exposto ao que essas personagens pensam em relação a outros elementos do jogo – sejam eles o próprio Lloyd, os conflitos passados, uma terceira personagem, o lugar onde eles estão – e consequentemente essas personagens são os focalizadores naquele momento, porque o narrador narra um determinado elemento visto ou pensado por estas personagens. No caso, o jogador tem menos liberdade que em *Chrono Trigger* porque só é possível ter esses momentos de interação Lloyd-personagem em determinadas partes do jogo. Em relação ao segmento narrativo, não há mudança de nível, já que o narrador é o focalizador.

Em *Eternal Sonata*, nos segmentos narrativos há um narrador externo que também é o focalizador. E durante o percurso principal do jogo, o jogador não tem a opção de conversar com as personagens por conta própria; ele é levado a ver a história o todo tempo pelo ponto de vista de Polka, Chopin e Alegretto, quando não pelo focalizador externo durante os momentos de narrativa embutida. Isso implica que *Eternal Sonata* é um jogo que aposta muito mais no potencial interpretativo do que no interativo. Mesmo em momentos de desvio de percurso, como no caso do conflito de Claves, o jogador deve exercer um esforço de interpretação e deve se permitir convencer pela narração e por Claves como uma focalizadora (nesse momento, excepcionalmente) para que ele decida, de fato, arriscar-se em uma missão paralela.

Podemos resumir essas ideias da seguinte maneira: quanto menos narrativas embutidas com um focalizador externo, e quanto mais liberdade para uso e troca das personagens, maiores são as possibilidades de focalização disponíveis em um JRPG. Isso quer dizer que quanto mais o narrador permitir que as personagens falem por si só, e quanto mais as regras permitirem que o jogador escolha as personagens troque as personagens que irão acompanhar o protagonista, mais pontos de vistas diferentes o jogador terá sobre um mesmo evento da história do jogo. E isso funciona como um percurso narrativo emergente, um caminho que o jogador escolhe naquela narrativa que irá, definitivamente, condicionar a experiência do jogar. Consequentemente, maior a chance de um jogar ser diferente do outro, porque mais opções de percursos emergentes existirão. Em outras palavras, quanto melhor for balanceada a presença do narrador em relação aos outros elementos do jogo, mais oportunidades estarão abertas para que o jogador interaja e participe. Quando mais o jogo for centrado na narrativa menos espaço o jogador terá para interagir com os elementos da própria narrativa, porque mais o

narrador irá se impor, menor será a interação com os focalizadores e, portanto, serão menores as possibilidades de percursos narrativos emergentes.

Essa resolução também remete à ideia de que quanto mais segmentos narrativos com narração e focalização externa, menos tempo de ação e interação é dado ao jogador, já que esses dois momentos são conflitantes: enquanto o jogador assiste à uma *cutscene*, ele não age.

Considerações finais

Essa pesquisa demonstrou as potenciais discussões e questionamentos que podem ser feitos a partir de um jogo eletrônico, sob a perspectiva da análise da narrativa. Pensando em como é possível manter a consistência de sua organização interior - em vista do que determinados teóricos esperam do jogo eletrônico - deparamo-nos com um corpus que, caso analisado superficialmente, iria parecer no mínimo contraditório.

Jogos são por primazia um conjunto de regras que procuram fazer sentido entre si, de modo a originar uma sequência de ações a fim de alcançar um determinado objetivo. E quando pensamos em jogos eletrônicos, esse conceito funciona muito bem em *Tetris* (1989), em *Space Invaders* (1978), em *Pac-Man* (1980), por exemplo.

Até certo ponto, pode fazer sentido pensar que a presença da narrativa no jogo eletrônico invalida muitas regras e reduz o conteúdo jogável a muito pouco - a elementos que permitem uma pequena participação do jogador e que não levam realmente em conta as suas ações. Existem, de fato, exemplos em que a narrativa no jogo é mal executada como em *FallOut* (1997), *Borderlands* (2009) e *Mass Effect 3* (2012). Mas em outros é possível perceber o exato oposto dessa situação: a narrativa possibilita uma intensificação da presença do jogador, torna sua participação substancial dentro de uma estrutura com tempo, espaço, personagem e eventos que se desenvolvem de acordo com as consequências das ações que esse jogador toma.

Janet Murray expressa em seu livro *Hamlet no Holodeck* (2003) um desejo de que o mundo virtual possibilite a criação e a interação de humanos em mundos cada vez mais verossímeis, de maneira à responder adequadamente às ações e perguntas do

jogador, que indique, profundamente, que o humano é uma presença importante e significativa naquele mundo.

Creio que o videogame está no caminho para que isso aconteça. A criação de tecnologias que visam intensificar ainda mais a experiência física do jogar - como Kinect³⁶, Oculus Rift³⁷, e Virtuix Omni³⁸ - irão auxiliar em uma participação do jogador no mundo virtual em que há uma ludonarrativa para se participar. Esta, por sua vez, indica que a mídia na qual a narrativa está inserida condiciona a experiência do interagente com essa própria narrativa, a depender dos materiais fundamentais pelos quais tal mídia é constituída. Jogos eletrônicos são formados por imagem em movimento, sons e interação em tempo real e todos esses elementos podem ser incrementados de acordo com o que se deseja exprimir com aquele jogo. A imagem em movimento pode virar uma *cutscene* de estilo cinematográfico, os sons do jogo podem ser música, vozes, barulhos do dia-a-dia que intensificam a impressão de realidade, e a interação com o usuário pode permitir que ele modifique, customize e personalize partes fundamentais do jogo. A ludonarrativa nos mostra que em meio a todos esses fatores é inserida a narrativa, que se mescla com esse ambiente virtual e adquire uma nova forma.

Eternal Sonata, *Tales of Symphonia* e *Chrono Trigger* são metonímias de um processo de desenvolvimento dentro de uma mídia. A partir do que foi discutido sobre eles, podemos vislumbrar o que pode ser falado de outros jogos, de outros gêneros e podemos perceber que o ambiente virtual do videogame oferece inúmeras

³⁶ Sensor de movimento desenvolvido pela Microsoft para XBOX360. Ele permite que o usuário interaja com o aparelho de videogame sem tocar no controle, apenas com gestos e comandos de voz.

³⁷ Display de realidade virtual desenvolvido por Oculus VR.

³⁸ Esteira multidirecional desenvolvida pela empresa Virtuix para ser usada juntamente com o Oculus Rift. Ela simula o movimento de andar e correr, possibilitando que este seja reconhecido pelo aparelho de videogame e introduzido dentro do jogo.

oportunidades de se operar, brincar e experimentar com conceitos da narrativa. Cada gênero de jogo eletrônico prioriza diferentes aspectos do jogo, que condiciona a experiência do jogador. É interessante se pensar que esse condicionamento a partir do gênero também se reflete na narrativa, e portanto podemos considerar a possibilidade de que existem diferentes tipos de ludonarrativa a partir dos diversos gêneros de jogos de videogame, em que há variação nos tipos de eventos organizados, nos tipos de personagens, na maneira como as regras interferem no espaço e no tempo do jogo, e em que pontos a ação do jogador age para modificar a narrativa e, conseqüentemente, a sua própria experiência.

A discussão da ludonarrativa, inclusive, não se esgota nos jogos eletrônicos: a ideia de uma narrativa que se entrelaça com os elementos fundamentais constituintes de uma mídia, e que requer um interagente para que se atinja a sua potencialidade pode ser encontrada em outros suportes. Se dialogarmos a ideia de ludonarrativa com outras variedades de objetos, é possível que se encontrem narrativas que desafiam o interagente em livros, filmes e pinturas, que apresentem opções de percurso e que retribuam o esforço desse leitor/jogador.

De certo modo, nossa ideia de ludonarrativa se aproxima muito do conceito de cibertexto e de literatura ergódica proposto por Aarseth em 1997: um texto que requer esforço e trabalho do leitor para que seja desenvolvido e revelado. Há um caminho a ser percorrido para que se complete o jogo, e esse caminho é composto por obstáculos criados tanto pelas regras quanto pela progressão de eventos na narrativa, que devem ser vencidos pelo jogador. Atravessar um deserto cheio de armadilhas e monstros para restituir a coroa e o trono a um príncipe. A restituição do trono e da coroa são etapas da narrativa que devem ser cumpridas a fim de se prosseguir na história, e os monstros do

deserto devem ser enfrentados como um obstáculo que as regras colocam para o jogador daquela determinada etapa.

Talvez a ludonarrativa possa ser considerada uma categoria de cibertexto; dessa maneira, seria interessante examinar tipos de ludonarrativa, de modo a perceber elementos recorrentes e gêneros. Esse tipo de discussão poderia a levar na percepção de novos gêneros de jogo, ou de filmes e livros, que são criados a partir do elementos interação, e que se diferenciam dos outros gêneros por conta da ludonarrativa que emerge da comunhão entre regras e narrativa.

Essa pesquisa, por ter demonstrado um caráter revelador em relação a análise da narrativa de jogos eletrônicos, está direcionado o nosso objeto de estudo para outros campos da crítica literária que podem ser explorados a partir de um gênero de jogo eletrônico como perspectiva inicial. Se o gênero do JRPG suscitou e nos instigou a pensar sobre a estrutura narrativa, personagens, narrador e foco narrativo sobre outra ótica, podemos na mesma maneira abordar a reflexão de gêneros literários, e pensar como a taxinomia aplicada a jogos eletrônicos poderia beneficiar as discussões no campo literário, e vice-versa. É possível também pensar na executar deus jogo cuja estrutura nos remeta a um poema, a uma peça, a uma epopeia ou a um romance.

É interessante ainda estender o pensamento no sentido de pesquisar e descobrir em que pontos a literatura está presente nos jogos eletrônicos e em como estes vem modificando a literatura. Como são feitas as adaptações de livros para jogos, como o processo de incorporação da personagem principal e trabalhada de acordo com o sistema de *gameplay* implementado e em como jogador participa disso. Quais são os limites de convergência dos dois suportes, e quais são os pontos de divergência entre os dois.

Nossa intenção, a partir das considerações feitas nesse trabalho, é que o estudo continue e se estenda por outras áreas de expressão humana; que sejam verificadas novas experiências de contar histórias, e que nossa tradição humana de relato seja, a cara (re)descoberta, intensificada.

Bibliografia

http://www.reddit.com/r/truegaming/comments/ppi6s/why_the_shift_from_jrpg_to_wrpg/

ASSIS, J. P. *Artes do videogame: conceitos e técnicas*. São Paulo: Alameda, 2007.

AARSETH, E. A Narrative Theory of Games. *FGD'12*: Raleigh, 2012.

AARSETH, E. Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, v. 1, n. 1. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>. Acesso em: 23 fev. 2012.

_____. *Cybertext: perspectives in ergodic literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

_____. Genre trouble: Narrativism and the Art of Simulation. In: HARRIGAN, P.; WARDRIP-FRUIIN, N. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: The MIT Press, 2004. p. 45-55.

ARTEFACT. Bioware: JRPGs are stagnant. *Sankaku Complex*. 21 Dez 2009. Disponível em: <<http://www.sankakucomplex.com/2009/12/21/bioware-jrpgs-are-stagnant/>>. Acesso em 12 Mai 2013.

ARTEFACT. JRPGs in Decline? “They Were Not Popular to Begin With”. *Sankaku Complex*. 12Jun 2010. Disponível em: <<http://www.sankakucomplex.com/2010/06/12/jrpgs-in-decline-they-were-not-popular-to-begin-with/>>. Acesso em 12 Mai 2013.

ARTEFACT. JRPGs “Not RPGs” “Just Action Adventure Games”. *Sankaku Complex*. 24Ago 2010. Disponível em: <<http://www.sankakucomplex.com/2010/08/24/jrpgs-not-rpgs-just-action-adventure-games/>>. Acesso em 12 Mai 2013.

ARTEFACT. “Why are Characters in Japanese RPGs Always Children?”. *Sankaku Complex*. 22Ago 2010. Disponível em: <<http://www.sankakucomplex.com/2010/08/22/why-are-characters-in-japanese-rpgs-always-children/>>. Acesso em 12 Mai 2013.

ARTEFACT. “Why Are JRPG Heroes All Emo Teenagers?”. *Sankaku Complex*. 10Nov 2010. Disponível em: <<http://www.sankakucomplex.com/2010/11/10/why-are-jrpg-heroes-all-emo-teenagers/>>. Acesso em 12 Mai 2013.

ARTEFACT. “Why Do JRPGs Have Such Stupid Weapons?”. *Sankaku Complex*. 24out 2010. Disponível em: <<http://www.sankakucomplex.com/2010/10/24/why-do-jrpgs-have-such-stupid-weapons/>>. Acesso em 12 Mai 2013.

ASHCRAFT, B. Protesting Japanese Role-Playing Games. *Kotaku*. 4 Ago 2010. Disponível em: < <http://kotaku.com/5604049/protesting-japanese-role+playing-games> >. Acesso em: 05 Nov 2012.

AWKERMANN, C. BioWare: You Stab Me Through the Heart. *Dualshockers*. 13 Mai 2012. Disponível em: <http://www.dualshockers.com/2010/05/13/bioware-you-stab-me-through-the-heart/>>. Acesso em 29 maio 2012.

_____. Did BioWare and Bethesda Kill the JRPG? *Dualshockers*. 5 Ago 2010. Disponível em: <http://www.dualshockers.com/2010/08/05/did-bioware-and-bethesda-kill-the-jrpg/>>. Acesso em 29 maio 2012.

BAL, M. Narration and Focalization. In: _____. (Ed.). *Narrative Theory: Critical Concepts in Literary and Cultural Studies*. New York: Routledge, 2004.

_____. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. 2nd ed. Buffalo: University of Toronto Press, 2007.

BARTHES, R.; BREMOND, C.; GENETTE, G. et al. *Análise estrutural da narrativa*. 2.ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1972.

BURCH, A. BioWare Co-founder: JRPGs suffer from 'lack of evolution'. *Destructoid*. 18 Dec 2009. Disponível em: <http://www.destructoid.com/bioware-co-founder-jrpgs-suffer-from-lack-of-evolution--155782.phtml>>. Acesso em 29 maio 2012.

CHATMAN, S. Nonnarrated Stories. In: _____. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press, 1978.

CLAIR, P. S. Why I Hate Big-Name, Open Ended WRPGs. *pikiGeek*. 18 Abr 2012. Disponível em <http://geek.pikimal.com/2012/04/18/why-i-hate-big-name-open-ended-wrpgs/>>. Acesso em 29 maio 2012.

Endings (Chrono Trigger). *Chrono Compendium*. 4 Out 2009. Disponível em: [http://www.chronocompendium.com/Term/Endings_\(Chrono_Trigger\).html](http://www.chronocompendium.com/Term/Endings_(Chrono_Trigger).html) >. Acesso em 18 dez. 2012.

EPICNESS. Games with bad stories but great gameplay. *Sherdog Forums*. 10 Out 2012. Disponível em: <http://forums.sherdog.com/forums/f88/games-bad-stories-but-great-gameplay-2230169/>>. Acesso em 11 jul 2013.

Extra Credits: Western & Japanese RPGs (Part 1-3). *Extra Credits*. Penny Arcade. Mar 2012. Disponível em: <http://extra-credits.net/episodes/western-japanese-rpgs-part-1/>>. Acesso em 17 maio 2012.

FRASCA, G. Narratology Meets Ludology: Silimitudes and Differences between (video)games and narrative. *Ludology.org*. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>. Acesso em: 18 jul. 2009.

_____. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. *Ludology.org*. Disponível em: http://ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf>. Acesso em: 04 dez. 2010.

GALLOWAY, A. R. *Gaming: Essays On Algorithmic Culture (Electronic Mediations)*. Minneapolis: University Of Minnesota Press, 2006.

GENETTE, G. Voz. In: _____. *Discurso da Narrativa*. Trad. Fernando Cabral Martins. Lisboa: Editora Arcádia, 1979.

GETTLER, J. The First Video Game? Before 'Pong,' There Was 'Tennis for Two'. *Brookheaven History*. Disponível em: <<http://www.bnl.gov/bnlweb/history/higinbotham4.asp>>. Acesso em: 22 fev. 2012.

GOLDMAN, T. Japanese *Fallout: New Vegas* Ads hates on JRPGs. *The Escapist*. 4 Ago 2010. Disponível em: <<http://www.escapistmagazine.com/news/view/102584-Japanese-Fallout-New-Vegas-Ads-Hate-On-JRPGs>>. Acesso em 29 maio 2012.

GRIP, T. Presence, Self and Storytelling. *GDC 2013*.

INGHAM, T. Final Fantasy XIII boss responds to review scores: Director Toriyama-San says critics see the game "from a western point of view". *ComputerandVideoGames.com*. 16 Fev 2010. Disponível em <<http://www.computerandvideogames.com/235030/final-fantasy-xiii-boss-responds-to-review-scores/>>. Acesso em 29 maio 2012.

JELLYSMILMERMAN. Games with good gameplay but terrible story that made you stop playing. *The Escapist Magazine Forums*. 9 Mai 2013. Disponível em: <<http://www.escapistmagazine.com/forums/read/9.407648-Games-with-good-gameplay-but-terrible-story-that-made-you-stop-playing>>. Acesso em 11 Jul 2013.

JENKINS, H. Game Design as Narrative Architecture. In: HARRIGAN, P.; WARDRIP-FRUIIN, N. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: The MIT Press, 2004.

JUUL, J. Games Telling Stories? A brief note on games and narratives. *The International Journal of Computer Game Research*, v. 1, n. 1, Jul 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>>. Acesso em: 19 nov. 2010.

_____. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005.

KALATA, K. A Japanese RPG Primer: The Essential 20. *Gamasutra*. 19 Mar 2008. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/3581/a_japanese_rpg_primer_the_.php>. Acesso em 29 maio 2012.

LOPES, A. C. M.; REIS, C. O narrador. In: _____. *Dicionário de teoria da narrativa*. São Paulo: Ática, 1988. p.61-63

MURRAY, J. From Game-Story to Cyberdrama. In: HARRIGAN, P.; WARDRIP-FRUIIN, N. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: The MIT Press, 2004. p. 2-12

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

MYERS, J. United we stand. *The Escapist*. 9 Nov 2010. Disponível em: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_279/8295-United-We-Stand>. Acesso em 02 Jun 2013.

NINJEMBRO. Why the shift from JRPG to WRPG? *r/truegaming*. 14 Feb 2012. Disponível em: <http://www.reddit.com/r/truegaming/comments/ppi6s/why_the_shift_from_jrpg_to_wrp_g/>. Acesso em 13 Mai 2013.

NUTT, C.; TURNER, B. Case file 07: RPGs – East vs. West. *Gamespy*. 29 Jul 2003. Disponível em: <<http://www.gamespy.com/articles/489/489047p1.html>>. Acesso em 29 maio 2012.

O que é World of Warcraft. *Guia para iniciantes*. Disponível em: <http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/>. Acesso em: 17 maio 2012.

PROPP, V. *Morfologia do conto*. Trad. Jaime Ferreira e Victor Oliveira 2. ed. Lisboa: Vega, 1983.

RYAN, M-L. From Narrative Games to Playable Stories Towards a Poetics of Interactive Narrative. *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*: University of Nebraska Press, v. 1, p. 43-59, 2009.

_____. (Ed.). *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2004.

Star Wars: The Old Republic Interview. *Strategy Informer*. 2010. Disponível em <<http://www.strategyinformer.com/pc/starwarstheoldrepublic/interview.html>>. Acesso em 29 maio 2012.

SCHREIER, J. No, JRPGs Are Not Stale, Old-Fashioned, Archaic, Obsolete, Out of Touch Rehashes. *Kotaku*. 13 Abr 2012. Disponível em: <<http://kotaku.com/5899489/no-jrpgs-are-not-stale-old-fashioned-archaic-obsolete-out-of-touch-rehashes>>. Acesso em 29 maio 2012.

SICART, M. Against Proceduralism. *Game Studies*, v. 11, n.3, 2011. Disponível em: <http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap>. Acesso em 29 fev. 2013.

SICART, M. Defining Game Mechanics. *Game Studies*, v. 8 n. 2, 2008. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>>. Acesso em 29 fev. 2013.

SNELL, D. Why I'm Bored with BioWare. *GameZone*. 27 Set. Disponível em <http://www.gamezone.com/editorials/why_im_bored_with_bioware>. Acesso em 29 maio 2012.

STAHL, E. Wussy RPG Girls. *The Escapist*. 9 Nov 2010. Disponível em: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_279/8296-Wussy-RPG-Girls>. Acesso em 06 Jun 2013.

The World of Asian RPGs. *MobyGames*. Disponível em: <http://www.mobygames.com/featured_article/feature,25>. Acesso em 29 maio 2012.

TODOROV, T. *As estruturas narrativas*. Trad. Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Editora Perspectiva, 1969.

TOMACHEVSKI, B. Temática. In: EIKHENBAUM, B., CHOKLOVSKI, V., JAKOBSON, B. et. al. *Teoria da Literatura: formalistas russos*. Porto Alegre: Globo, 1973.

UK, P. Are JRPGs Dead? *Games Radar*. 16 Mar 2010. Disponível em: <<http://www.gamesradar.com/are-jrpgs-dead/?page=2>>. Acesso em 29 maio 2012.

VESTAL, A. The History of Console RPGs. *GameSpot*. 1998. Disponível em: <<http://www.webcitation.org/5hed3fZCq>>. Acesso em 16 maio 2012.

_____. The History of Final Fantasy. *GameSpot*. 1998. Disponível em: <http://www.gamespot.com/features/vgs/universal/finalfantasy_hs/sec1.html>. Acesso em 17 maio 2012.

WINTERHALTER, R. Why the golden age of JRPGs is over. *1UP.com*. July 2011. Disponível em: <<http://www.1up.com/features/golden-age-jrpgs-xenoblade-pandora-tower-last-story-xseed?pager.offset=2>>. Acesso em 17 maio 2012.

WOLF, J. P. *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas Press: 2007.

Ludografia

999. Uma produção de Shinji Hosoe. Torrance: Aksys Games, 2006. 1 cartucho.
- Angry Birds. Uma produção de Raine Mäki, Harro Grönberg, Mikko Häkkinen. Espoo: Rovio Entertainment, 2009. Download.
- Bastion. Uma produção de Amir Rao e Greg Kasavin. San Jose: Supergiant Games, 2011. Download.
- Borderlands. Uma produção de Cris Velasco, Jesper Kyd e Sascha Dikiciyan. Novato: 2K Games, 2009. Download.
- Braid. Uma produção de Johnathan Blow. Berkeley: Number None, 2008. Download.
- Call of Duty. Uma produção de Graeme Revell, Joel Goldsmith, Michael Giacchino et. al. Santa Monica: Activision, 2003-2012.
- Chrono Trigger. Uma produção de Kazuhiko Aoki. Square Enix, 2008. 1 cartucho.
- Counter Strike. Uma produção de Jess Cliffe, Minh "Gooseman" Le. Kirkland: Valve Corporation, 2000. 1 CD.
- Eternal Sonata. Uma produção de Hiroya Hatsushiba. Shinagawa: Namco Bandai Games, 2008. 1 DVD.
- Fallout. Uma produção de Christopher Taylor, Leonard Boyarsky, Tim Cain. Beverly Hills: Interplay Entertainment, 1997. 1 CD.
- Fall Out: New Vegas. Uma produção de Josh Sawyer. Rockville: Bethesda Game Studios, 2010. 1 Blu-ray.
- Final Fantasy VI. Uma produção de Hironobu Sakaguchi. Tóquio: Square, 1994. 1 CD.
- Final Fantasy VII. Uma produção de Yoshinori Kitase. Tóquio: Square, 1997. 3 CDs.
- Final Fantasy IX. Uma produção de Hironobu Sakaguchi. Tóquio: Square, 2000. 4 CDs.
- Guild Wars 2. Uma produção de Mike O'brien. Bellevue: AreaNet, 2012. 1 CD.
- Hotel Dusk. Uma produção de Taisuke Kanashi. Fukuoka: Cing, 2007. 1 cartucho.
- Journey. Uma produção de Jenova Chen. Los Angeles: thatgamecompany, 2012.
- Mass Effect. Uma produção de Casey Hudson. Admontion: Bioware, 2007. 1 CD.

Mass Effect 3. Uma produção de Casey Hudson. Edmonton: Bioware, 2012. Download.

Minecraft. Uma produção de Markus Persson. Estocolmo: Mojang, 2011. Download

Pac-man. Uma produção de Toru Iwatani. Shmashware: Namco, 1980. Arcade.

Space Invaders. Uma produção de Tomohiro Nishikado. Shibuya: Taito, 1978. Arcade.

Street Fighter II. Uma produção de Yoshiki Okamoto. Chu-ho Ku: Capcom, 1991. 1 cartucho.

Super Mario Bros. Uma produção de Shigeru Miyamoto e Takashi Tezuka. Kyoto: Nintendo Creative, 1985. 1 cartucho.

Tales of Symphonia. Uma produção de Makoto Yoshimizu. Tóquio: Namco Tales Studio, 2004. 2 mini DVD.

Tales of the Abyss. Uma produção de Makoto Yoshimizu. Tóquio: Namco Tales Studio, 2006. 1 DVD.

Tetris. Uma produção de Alexey Pajitnov. Kyoto: Nintendo, 1989. 1 cartucho.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Uma produção de Shigeru Miyamoto. Kyoto: Nintendo, 1998. 1 cartucho.

The Legend of Zelda. Uma produção de Shigeru Miyamoto. Kyoto: Nintendo, 1986. 1 cartucho.

World of Warcraft. Uma produção de Jeff Kaplan, Rob Pardo e Tom Chilton. Irvine: Blizzard Entertainment, 2004. Download.

YU-NO: A girl who chants love at the bound of this world. Uma produção de Hiroyuki Kanno. Tóquio: Elf, 1996. 1 CD.

Anexo A – A forma da vida

Um dia, a lagarta perguntou ao caracol:

– Sr. Caracol? Você sabe muitas coisas. Você poderia me dizer qual é a forma da vida?

O caracol acenou com a cabeça e respondeu:

– Bom, Sra. Lagarta, eu acho que a vida talvez seja vermelha, como um tomate maduro.

A lagarta riu feliz e disse:

– Não, Sr. Caracol. Eu não perguntei sobre a cor da vida, eu perguntei sobre a forma.

O caracol acenou com a cabeça, ponderou, e então respondeu:

– Bom, Sra. Lagarta, acho que a vida talvez tenha um cheiro doce, como um pote de mel.

A lagarta deu um suspiro de desapontamento e disse:

– Não, Sr. Caracol. Eu não perguntei sobre o cheiro, eu perguntei sobre a forma da vida.

O caracol acenou com a cabeça, ponderou, pensou um pouco mais, e respondeu:

– Bom, Sra. Lagarta, eu acho que talvez a vida murmure, como um riacho corre.

A lagarta por fim se desfez em lágrimas de grande tristeza, balançou a cabeça, e disse:

– Não, Sr. Caracol. Eu não perguntei sobre o som, eu perguntei sobre a forma!

O caracol acenou com a cabeça, ponderou, e depois de muito tempo ele finalmente respondeu:

– Então, Sra. Lagarta, acho que talvez ela tenha um sabor doce e intenso, como uma cereja suculenta.

Perdendo a paciência, a lagarta ficou muito brava e disse:

– Se você não quer me responder, tudo bem. Eu não vou perguntar mais, Sr. Caracol. Adeus!

E com isso, a lagarta deu meia volta e foi para casa. Depois que partiu, o caracol acenou com a cabeça, e disse:

– Ah, Sra. Lagarta. Você já tinha a resposta. Felicidade, frustração, tristeza e raiva. Esses são as visões, os cheiros, os sons e os gostos. A vida pode ter as mais diferentes formas.

Anexo B – As funções de Propp

- I. Um dos membros da família afasta-se de casa (afastamento)
- II. Ao herói impõe-se uma interdição (uma missão qualquer, mesmo que mínima)
- III. A interdição é transgredida (algo interrompe a função anterior, provavelmente, o agressor)
- IV. O agressor tenta obter informações (interrogação, contato com o agressor)
- V. O agressor recebe informações sobre sua vítima
- VI. O agressor tenta enganar sua vítima para se apoderar dela ou de seus bens
- VII. A vítima deixa-se enganar e ajuda assim o seu inimigo sem o saber
- VIII. O agressor faz mal a um dos membros da família ou prejudica-o
- IX. A notícia da malfeitoria é divulgada
- X. O herói demanda aceita ou decide agir
- XI. O herói deixa a casa
- XII. O herói passa por uma prova que o prepara para o recebimento de um objeto mágico
- XIII. O herói reage às ações do futuro doador
- XIV. O objeto mágico é posto à disposição do herói
- XV. O herói é transportado, conduzido ou levado perto do local onde se encontra o objetivo da sua demanda
- XVI. O herói e seu agressor defrontam-se em combate
- XVII. O herói recebe uma marca
- XVIII. O agressor é vencido
- XIX. A malfeitoria inicial é reparada
- XX. O herói volta
- XXI. O herói é perseguido
- XXII. O herói é socorrido
- XXIII. O herói chega incógnito a sua casa ou a outro país
- XXIV. Um falso herói faz valer pretensões falsas
- XXV. Propõe-se ao herói uma tarefa difícil
- XXVI. A tarefa é cumprida
- XXVII. O herói é reconhecido
- XXVIII. O falso herói, ou o agressor, é desmascarado
- XXIX. O herói recebe uma nova aparência
- XXX. O falso herói ou agressor é punido
- XXXI. O herói casa-se e sobe ao trono