

## Jogos narrativos: aproximação da narração da cultura oral com os jogos de *video game*<sup>1</sup>

Narrative Games: approximation between the oral culture of storytelling and video games

### Gustavo Audi

Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro – PPGCOM/Uerj.

### Fátima Regis

Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro – PPGCOM/Uerj; doutora (2002) e mestre (1996) em Comunicação e Cultura, pela Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ.

### Resumo

O artigo tem como objetivo destacar algumas características que a narrativa na tradição oral possui em comum com a lógica de construção e utilização dos jogos narrativos de *video game*. Além disso, este trabalho faz uma diferenciação entre as funções de autor, narrador e jogador. E, por último, sugere o uso da linguagem oral, da escrita e da possibilidade de ação do jogador em diferentes momentos do jogo.

**Palavras-chave:** narrativa, jogos, oralidade, escrita.

### Abstract

This article aims to emphasize some features that the narrative in the oral tradition has in common with the logic of construction and use of narrative video games. In addition, this study distinguishes the roles of author, narrator and player. And, finally, the article suggests the use of oral language, writing, and the possibility of action of the player at different times in the game.

**Keywords:** narrative, games, oral language, writing.

Artigo recebido em: 16/03/2011

Artigo aprovado em: 06/05/2011

<sup>1</sup> Artigo apresentado para a disciplina Tecnologia de Comunicação e Cultura, do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro – PPGCOM/Uerj.

**Jogos narrativos: aproximação da narração da cultura oral com os jogos de *video game*****1. Introdução**

Este artigo apresenta uma abordagem inicial de um tema maior da pesquisa de Mestrado sobre jogos narrativos de *video game* – como a linguagem deste formato colabora com o sentimento de imersão e da superação das limitações lúdicas e tecnológicas.

Durante o estudo, certa semelhança foi percebida ao serem comparados os jogos de *video game* com as narrativas da cultura oral. Obviamente, não é pretensão deste trabalho estabelecer um comparativo total entre os formatos; entretanto, ficou evidente a presença de algumas características em comum. Também é importante elucidar que o papel do jogador não substituiu o narrador oral; apenas em alguns momentos os dois se interceptam.

Ainda ligado à relação oral/escrita, este artigo tem como objetivo um breve estudo sobre o uso da narrativa oral e escrita dentro dos jogos – em que momentos deve-se usar a narração oral, a escrita ou a possibilidade de atuação do jogador. A perspectiva é criar uma ligação entre alguns elementos usados na narrativa oral com a experiência de jogar *video game*.

Com este fim, foram utilizados basicamente autores do campo das tradições oral e escrita, Goody (2006) e Havelock (1963, 1978, 1996); e da narrativa interativa, Murray (2003).

**2. Narrativas multiformes**

Antes de começar, é importante esclarecer o que se entende por narrativa e jogo. Diferentemente de Benjamin (1994), este artigo considera a narrativa apenas como o evento onde uma história se desenrola; toda a relação com o senso prático, dimensão utilitária, experiência de vida torna-se opcional. Assim, narrativa, aqui, aproxima-se mais do conceito de Havelock (1978): uma resposta às regras mnemônicas requeridas pela composição oral e que pode conter propósitos didáticos ou não. São acontecimentos, ações, dentro de uma história e com base em um enredo.

Sobre jogos, Juul (2003) enumerou algumas características com base em diversos autores: sistema formal, regras, objetivos, conflitos e realidade alternativa. A inclusão de regras especifica bem o conceito do jogo, pois, apesar de estar no campo da brincadeira, segue uma configuração básica. Dentre estes elementos, dois são considerados fundamentais no presente estudo: a presença de regras predefinidas e o deslocamento para uma realidade simulada.

No caso de *video games*, as narrativas são usadas como complemento e suporte aos elementos lúdicos (jogabilidade). Através de uma abordagem divergente da narra-

tologia e ludologia<sup>1</sup>, a narrativa e o lúdico atuam de maneira complementar com o objetivo de construir um mundo ficcional mais atraente. Desta forma, a história é usada como base estrutural e como alegoria, simultaneamente – o enredo colabora com os momentos lúdicos e ajuda a criar o sentimento de imersão.

Murray (2003) utilizou a história multiforme para definir a possibilidade de um mesmo enredo possuir múltiplas versões (simultâneas e excludentes). O jogador pode viver a mesma aventura a partir de pontos de vista diferentes, de mais de um personagem, ou até viver a mesma história mais de uma vez ao escolher outros caminhos. Apesar de existir linearidade dramática na construção da obra, a possibilidade de voltar (“undo”), recomeçar, alterar, escolher ou adiantar cria narrativas múltiplas e, muitas vezes, contraditórias.

A possibilidade de construir diferentes versões, diferentes histórias para o que, a princípio, seria apenas uma narrativa, também é averiguada na tradição oral (antes do surgimento da escrita). Segundo Murray (2003), as histórias narradas oralmente são compostas a cada declamação; cada *performance* é única e diferente das demais. A plasticidade da narrativa oral se aproxima do padrão multiforme das narrativas lúdicas.

A noção de precisão da cultura oral não é a mesma da cultura letrada – é desnecessária para a narração a exatidão palavra por palavra; uma história em particular variava tremendamente cada vez que era contada (NORMAN, 1993). Desta forma, mesmo que para um ouvinte na tradição oral a história fosse idêntica, de fato, ele presenciou outra versão daquela narrativa. Esta alteração contribui para a satisfação de assistir ao narrador repetidas vezes, pois a história nunca é igual, apesar de ser a mesma<sup>2</sup>.

A sintaxe das narrativas orais possui semelhanças com a sintaxe (programação e estruturação) dos jogos de *video game*. Havelock (1978) chamou atenção para a necessidade de regras de composição na *performance* oral.

*If epic performing its cultural function is to become an enclave of contrived speech existing within the vernacular, some artificiality of composition and content becomes necessary* (HAVELOCK, 1978: 106).

As mesmas expressões verbais são muito utilizadas – paralelismo verbal: repete-se o mesmo conteúdo em dife-

<sup>1</sup> Não é propósito deste artigo discutir os conflitos entre a ludologia (AARSETH, 2004) e a narratologia (ZIMMERMAN, 2004). Entretanto, é importante definir uma posição para se entender o papel da narrativa nos jogos.

<sup>2</sup> A experiência pareceria com assistir a diferentes filmes (*remakes*) sobre a mesma história.

### Jogos narrativos: aproximação da narração da cultura oral com os jogos de *video game*

rentes momentos. Assim, blocos básicos são reutilizados ao longo de toda a narrativa, seja para reforçar uma ideia, seja para facilitar a memorização. Para facilitar a memorização, os poemas utilizam fórmulas, unidades de significação.

A composição oral de histórias baseia-se naquilo que nós, numa era de literatura, depreciamos como repetição, redundância e clichê, artifícios para padronizar a linguagem em unidades que tornam mais fácil, para os bardos, sua memorização e recuperação (MURRAY, 2003: 181).

Propp (2010) sugeriu que histórias satisfatórias podem ser criadas através da substituição e do reagrupamento de unidades padronizadas – o conto possui partes constituintes básicas<sup>3</sup>.

Murray (2003) trouxe todo esse sistema de fórmulas básicas e substituição para o drama interativo. Nos jogos, o que ocorre é a formação de uma programação disponível para que o jogador monte sua própria sequência – como editores de vídeo escolhendo a ordem das cenas. Na medida em que joga, o indivíduo é obrigado a selecionar caminhos, tomar decisões e agir de certa maneira; cada ação leva a uma consequência narrativa, ou seja, a outro bloco básico. O arco dramático<sup>4</sup>, então, desenvolve-se em sistemas construídos previamente, encaixados de acordo com o que o jogador escolheu<sup>5</sup>.

O jogo para *Playstation 3*, *Red Dead Redemption* (ROCKSTAR SAN DIEGO, 2010)<sup>6</sup>, utiliza uma navegação aberta; o mapa do território (fronteira com o México) está quase todo disponível para o jogador. O personagem não está preso a nenhum lugar, há apenas a indicação das missões no mapa. O jogador é livre para explorar o espaço e, enquanto faz isso, surgem novas missões, paralelas à trama principal. O jogo utiliza *cutscenes*<sup>7</sup> introduzindo a missão e contando partes do enredo – é inteiramente baseado nes-

ta lógica: o jogador leva o personagem a uma missão (marcada no mapa com uma letra em destaque), assiste à explicação e depois realiza a missão – fazendo isso, a história vai sendo contada e montada.

O jogador pode simplesmente explorar o mapa à procura de missões paralelas (*Stranger's tasks*, caça a animais ou roubos e assassinatos) – todas essas ações influenciam a trama principal, pois alteram o nível de **honra** e **fama** do personagem, dificultado ou colaborando com a conclusão das missões principais (*Narrative Missions*)<sup>8</sup>.

Os blocos básicos sendo dados, cabe ao jogador seguir as indicações para que a história se desenvolva. Se for seu desejo, ele pode apenas circular pelo mapa. As informações procedimentais<sup>9</sup> narrativas e lúdicas estão programadas, o jogador decide quando acessá-las.

Murray (2003) chamou de **primitivos** “os blocos básicos de construção de um sistema de composição de histórias” (2003: 182-183). Em uma narrativa interativa, as primitivas principais são as ações do jogador – o que fazer e como ele pode atuar.

O **quadro** é um formato conceitual da representação digital de informações (MURRAY, 2003). Este conceito é importante para o jogo de *video game* em um sentido procedimental. As fórmulas (unidades básicas) podem ser especificadas estruturalmente pelos quadros, com diferentes tipos de encaixes, permitindo múltiplas representações particularizadas. A mente humana trabalha com base na criação de quadros adquiridos pela experiência – o mundo é completado sem a necessidade de ser totalmente percebido (para entrar em uma cozinha pela primeira vez, o sujeito não necessita reconstruí-la do zero). A narrativa oral utiliza destes “quadros” para passar uma ideia; o ouvinte é capaz de entender o conceito sem que seja preciso explicá-lo a todo o momento.

O uso de quadros diminui a quantidade de programação, pois trabalha com generalidades, com poucos elementos passíveis de interpretação e combinação. Murray afirmou que:

<sup>8</sup> Estes níveis são valores que sobem ou descem em função das ações do personagem. **Fama** envolve a finalização bem-sucedida de missões; **honra**, por sua vez, envolve a realização de ações nobres ou criminosas. Por exemplo, quanto maior a **fama**, mais fácil furtar ou roubar cavalos, pois as pessoas não perseguem o personagem após o ato.

<sup>9</sup> “Autoria procedimental significa escrever as regras pelas quais os textos aparecem tanto quanto escrever os próprios textos. (...) Significa estabelecer as propriedades dos objetos e dos potenciais objetos no mundo virtual, bem como as fórmulas de como eles se relacionarão uns com os outros.” (MURRAY, 2003: 149).

<sup>3</sup> Para o autor, as sequências das funções (partes básicas) são sempre as mesmas, mas somente quando se refere ao folclore russo; em contos criados artificialmente, essa regra não se aplicaria (PROPP, 2010).

<sup>4</sup> Entende-se por arco dramático a estrutura básica de uma história, com seus esquemas de personagens, papéis, eventos e reviravoltas (VOGLER, 2006).

<sup>5</sup> Sabe-se que esta liberdade não é tão real assim. Este assunto será tratado mais à frente.

<sup>6</sup> O jogo é ambientado no Velho Oeste, no início do século XX. A história gira em torno de John Marston, um “ex-fora da lei” chantageado a caçar antigos comparsas em troca da segurança de sua esposa e seu filho.

<sup>7</sup> *Cutscenes* são cenas que ocorrem independentemente da ação do jogador; pequenos filmes que servem para informar algo.

**Jogos narrativos: aproximação da narração da cultura oral com os jogos de *video game***

Ainda que conseguíssemos preencher a capacidade enciclopédica do computador com todas essas informações, isso não resultaria numa narrativa digital mais expressiva, pois as histórias não são extraídas de informações genéricas a respeito do mundo, mas de interpretações variadas de uma porção intencionalmente limitada da experiência humana (2003: 199).

**3. Papel do autor e do narrador/jogador**

A programação através de primitivas e sistemas de substituição se assemelha com a narrativa oral. Murray (2003) afirmou que, mesmo com estruturas básicas e passíveis de múltiplas histórias, há necessidade do direcionamento humano das histórias através do autor. Com a programação básica, o autor direcionou as possíveis construções narrativas. Na narrativa oral, o narrador, de posse das fórmulas (sistema de substituição, padronização temática etc.), tem a liberdade de compor diferentes histórias. Desta forma, o narrador oral se aproxima do jogador.

É importante separar o autor do narrador e jogador, pois são funções diferentes. O autor criou o mundo ficcional – desde as primitivas ou fórmulas até a lógica de utilização e combinação. O computador é um instrumento para o autor definir detalhes importantes e regras de variação; oferece “um modo para usar padronizações baseadas em fórmulas” (MURRAY, 2003: 201) – da mesma forma que os narradores orais em um sistema de montagem de enredos multiformes. Com base nos dados e nas configurações definidas pelo autor, o jogador/narrador pode vivenciar a história, seja participando, seja narrando.

O papel participativo do narrador pode ser averiguado em Goody (2006). O referido autor citou duas vantagens da fala sobre a escrita. A primeira é a possibilidade de evitar confusões ou enganos, pois estes podem sempre ser esclarecidos. A segunda é a adaptabilidade do orador, que pode alterar o tipo de fala de modo que possa ser mais apropriada a cada natureza. Essas duas vantagens, de certa maneira, colaboram com a criação de diferentes versões da narrativa. Ao responder ou adaptar, o narrador altera a forma da história. Por exemplo, em um conto sombrio, sentindo que o público está com muito medo, ele pode amenizar o conteúdo, omitindo partes.

Apesar das mudanças, das escolhas e do alto grau participativo no momento de narrar/jogar, a narrativa precisa de linearidade. Isso ocorre porque cada ramificação resultaria em um trabalho denso e confuso para o escritor, pois teria de ser trabalhada separadamente (MURRAY, 2003). Na narrativa oral, se o orador fugir da linearidade, corre o risco de criar uma nova história; deste modo, o orador trans-

formar-se-ia em autor. É importante deixar claro que esta linearidade, a presença de um arco dramático fixo, não precisa seguir sempre a mesma montagem – a linha pode ser embaralhada ou cortada para gerar novas sequências, além de diferentes formas de contar. Entretanto, a presença de limites é importante para que a narrativa se desenvolva corretamente, no sentido pretendido inicialmente pelo autor. “Se dermos ao interator total liberdade para improvisar, perderemos o controle sobre o enredo” (MURRAY, 2003: 183).

A aproximação entre narrador e jogador é uma via de dois sentidos, sendo que há maior força do segundo sobre o primeiro. Os dois convergem, mas não se encontram, e continuam existindo separados. Sendo assim, o jogador se aproxima do narrador ao montar uma história na tela, ainda que participe do seu andamento. De fato, a aproximação maior se daria com um papel de ator. No jogo *Heavy Rain* (QUANTIC DREAM, 2010), o jogador controla quatro personagens interligados por assassinatos em série: um pai, um agente do FBI<sup>10</sup>, um detetive particular e uma jornalista – diferentes personagens necessitam de diferentes atuações.

Huizinga definiu jogo da seguinte maneira:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana (2008: 33).

O ato de narrar, desta forma, está inserido no campo lúdico, principalmente quando o orador não se destaca da própria narrativa. O narrador não possui a liberdade de um autor, mas consegue participar de alguma forma. Seu papel, portanto, não é meramente expositor; através de gestos, interpretações, reestruturações dramáticas, o narrador joga com a narrativa, as fórmulas e o público.

O fato de a poesia, no sentido mais amplo da *poiesis* grega, sempre se encontrar dentro da esfera do jogo, não significa que seu caráter essencialmente lúdico seja sempre conscientemente mantido. (...) Só o drama, devido a seu caráter intrinsecamente funcional e devido ao fato de constituir uma ação, continua permanentemente ligado ao jogo (HUIZINGA, 2008: 159).

O jogo, para Huizinga (2008), possui forte função social. Inclusive, originalmente, está presente em diversas formas culturais existentes ainda na contemporaneidade, mesmo que indiretamente ou enfraquecidamente, como o Direito,

<sup>10</sup> *Federal Bureau of Investigation*.

### Jogos narrativos: aproximação da narração da cultura oral com os jogos de *video game*

a Guerra e a Filosofia. A poesia e a música são outros exemplos de estruturas nascidas a partir do lúdico.

#### 4. Assistir, ler ou agir

Ler um conteúdo, assistir a uma cena ou realizar uma tarefa são experiências diferentes. Dentro de um jogo, estes três momentos servem (ou deveriam servir<sup>11</sup>) para ocasiões e propósitos específicos.

A escrita foi difundida como ajuda à memória (GOODY, 2006) – através do registro físico, diminuiu-se a necessidade de memorização. Segundo Havelock (1996), a escrita começou como o oral registrado em outro meio, a transcrição do construído oralmente. Seguindo este raciocínio, a escrita nos jogos também atua como um complemento ao que é mostrado – raramente um conteúdo relevante para a narrativa é apenas escrito.

Outros dois fatores influenciariam este papel da escrita nos jogos. Primeiro, a tela de televisão, por mais moderna e evoluída que esteja (*full HD*<sup>12</sup>, *LED*<sup>13</sup>), ainda não é um meio agradável de realizar muita leitura; a distância ideal a que o jogador deve ficar do aparelho não ajuda também. Segundo, o *video game* proporciona uma experiência imersiva audiovisual, o uso da escrita descaracterizaria esta proposta inicial do formato.

Os jogos usam a narrativa oral para passar informações sobre o contexto mais imediato, presente, que esteja diretamente relacionado com a trama principal sendo desenvolvida. Qualquer informação referente ao andamento da história deve ser exposta na forma audiovisual. Dois problemas podem surgir neste momento: o excesso do uso de *cutscenes* que acarreta a diminuição da intervenção do jogador (menor agência<sup>14</sup>). O jogo narrativo é formado por dois elementos fundamentais (e óbvios): o lúdico e a narrativa. Usar mais cenas sem a participação direta do jogador é frustrante, pois evidencia, para o jogador, a independência do jogo e seu andamento.

A agência, então, vai além da participação e da atividade. Como prazer estético, uma experiência a ser saboreada por si mesma, ela é oferecida de modo limitado nas formas tradicionais, mas é mais comumente encontrada nas atividades estruturadas a que chamamos jogos. Portanto,

<sup>11</sup> Infelizmente, não são todos os jogos que se preocupam com isso ou entendem desta forma.

<sup>12</sup> *High definition*.

<sup>13</sup> *Light emitting diode*.

<sup>14</sup> Agência é a capacidade de realizar ações significativas e poder ver os resultados das escolhas e decisões (MURRAY, 2003)

quando se transfere a narrativa para o computador, ela é inserida num domínio já moldado pelas estruturas do jogo (MURRAY, 2003: 129).

Uma narrativa transferida ao meio digital deve se adaptar à linguagem específica deste meio. O enredo tem de abrir espaço constantemente para a participação do usuário – se não fizer isto, há o risco de descaracterizar o próprio formato (um jogo narrativo em que não se age transforma-se em um filme).

O outro problema no uso de cenas audiovisuais ocorre quando se pretende passar informações mais específicas, que deveriam ser memorizadas e facilmente recuperadas – como dicas para a solução de enigmas<sup>15</sup>. Esses conteúdos, sim, ficam melhores na forma escrita.

Na tradição oral, os registros são alterados, pois trabalham com a visão da relevância social: o que for importante naquele momento é memorizado; o que não, é esquecido (GOODY, 2006). O autor chamou esta função social da memória de organização homeostática da tradição cultural em sociedades não letradas.

Em jogos (como na vida), não se sabe o que pode ser importante ou não. Seguindo a lógica da organização homeostática, uma informação aparentemente inútil é descartada. Todavia, futuramente, esta mesma informação pode ser necessária para a solução de um problema – se o jogador esqueceu, não poderá prosseguir, causando o fim do jogo, da experiência e da vontade de jogar.

Como complemento ao que é mostrado ou jogado, a escrita atua como uma forma de registro, de memória externa de rápido acesso. A escrita é uma mídia que permite o descarregamento de dados, liberando a memória (CLARK, 2001). Informações importantes são salvas para o acesso posterior.

No jogo *Resident Evil* (CAPCOM, 1996), informações estratégicas são disponibilizadas através de fotografias, diários ou livros encontrados nos cômodos da mansão. Este conteúdo é fundamental para a compreensão da história – o jogador pode passar direto sobre eles, mas não será capaz de entender toda a complexidade da narrativa, além de não ficar sabendo de missões paralelas. Este conteúdo escrito é importante também na preparação de ervas medicinais (que curam os ferimentos do personagem) e compostos químicos ou na solução de outros enigmas que surjam (como uso de senhas para acessar computadores).

<sup>15</sup> Isto não seria um problema se os desenvolvedores de jogos se propusessem a criar conteúdo utilizando as estratégias de memorização das narrativas orais. Mas criaria outro: todos os jogos se transformariam em musicais...

**Jogos narrativos: aproximação da narração da cultura oral com os jogos de *video game***

Na versão seguinte, *Resident Evil 2* (CAPCOM, 1998), as regras de controle do personagem, que explicam como mirar, atirar ou movimentar-se, podem ser acessadas livremente no menu do jogo (ficam na forma de manual).

Os registros não ficam apenas na escrita. Alguns jogos, como *God of War 3* (SANTA MONICA STUDIO, 2010), permitem ao jogador acessar as cenas que já aconteceram no jogo. Desta forma, qualquer informação relativa ao enredo pode ser novamente assistida. As cenas diferem dos registros escritos; estes são de rápida recuperação, pois não necessitam do tempo narrativo para obter a informação completa, apenas o tempo da leitura, e, também, possuem natureza diferente: podem ser dados estratégicos ou resumidos, como senhas ou nomes.

Agir para o jogador é fundamental – como citado anteriormente, faz parte de sua função e, sem isso, o jogo deixa de ser jogo. Importante, entretanto, é saber os momentos certos para programar a ação<sup>16</sup>.

As três possibilidades de contato com um conteúdo dentro de um jogo de *video game* – ler, assistir ou agir – podem ser, basicamente, resumidas da seguinte forma: ler um conteúdo complementar ou estratégico (com necessidade de análise); assistir a cenas de ação meramente explicativas ou paralelas (pode ser o evento propriamente dito ou um personagem contanto o ocorrido); e agir nos momentos diretamente relacionados com a trama principal ou com o personagem escolhido.

Havelock (1963) afirmou que a leitura dispensa a identificação emocional (encanto) que o método oral precisa para memorização da informação, assim libera energia psíquica para análise e recomposição do que foi escrito. Desta forma, todo o sistema de registros audiovisuais e escritos nos jogos libera a atenção e a memória do jogador e, de certa forma, rompe o vínculo afetivo com a narrativa, permitindo que todo o trabalho seja voltado para o lúdico. Esta visão é importante, pois permite ao jogador escolher o que quer fazer: simplesmente jogar ou vivenciar uma história.

## 5. Considerações finais

A lógica da estruturação da narrativa oral se assemelha ao jogo de *video game*. Eles não se confundem, mas, em função da linguagem por sistemas de substituição, blocos básicos de significação e conteúdo, a narrativa e o jogo acabam por se aproximar.

<sup>16</sup> Este assunto não foi detalhado neste artigo (mas está presente na pesquisa do Mestrado) por se tratar de um tema maior e mais complexo, pois envolve análise da estrutura narrativa, argumentos da ludologia e narratologia, técnicas de imersão narrativa e lúdica, papel do interator (MURRAY, 2003) etc.

A escolha pela oralidade, escrita ou ação propriamente dita em um jogo de *video game* é estratégica. Em função disto, conhecer as peculiaridades de cada tipo deve ser um pré-requisito no momento de programar uma narrativa lúdica.

A liberdade de ação do narrador/jogador permite, minimamente, configurações diferentes a partir de uma mesma narrativa. Se cada *performance* do poeta constrói uma nova versão da narrativa, o mesmo ocorre com os jogos: cada vez que o jogador liga o *video game* e passa a controlar seu personagem, uma nova versão do arco dramático é montada.

Total liberdade de criação não é permitida por dois motivos: primeiro, descaracterizaria as funções; o jogador ou narrador que elabora sua própria história, fugindo do criado e proposto inicialmente, passa a ser autor. Uma observação se faz importante neste momento: a criação da própria narrativa não é prejudicial; pelo contrário, é extremamente criativa e envolvente. Entretanto, a narrativa se propõe a contar uma história, seja participando diretamente dela (não a criando através de poderes onipotentes e oniscientes), seja apenas presenciando as ações. A experiência de criar é diferente e independente de narrar, assistir, atuar ou agir.

O segundo motivo que restringe a liberdade são as próprias regras de linguagem (sintaxe). Tudo está pronto, então, de fato, as escolhas estão preestabelecidas. A interatividade, a participação e o poder de escolha são previsíveis e controlados, ocorrendo somente a ilusão de liberdade. Os jogos narrativos possuem seus códigos imersivos que mascaram esta falta real de liberdade de ação, como métodos de desvio de atenção, identificação pessoal, familiarização de objetos ou ações etc. Contudo, não é proposta deste artigo analisar estes códigos.

De fato, um escritor consegue desempenhar papéis independentes, livre das restrições tecnológicas e humanas (de outro autor, por exemplo), pois está preso apenas à própria consciência e à imaginação. Apesar de a escrita também ser um limitador, pois, quando um pensamento é concretizado no computador, deve ser traduzido usando uma tecnologia – e esta possui uma linguagem peculiar –, as limitações serão principalmente intelectuais e estilísticas. Isso quer dizer que não será possível colocar em palavras tudo aquilo que é imaginado ou, pelo menos, não da forma originalmente pensada. Mesmo assim, se um indivíduo desejar viver a história de um taxista lutador de *kung fu* que salva o mundo ao impedir que demônios consigam passar pelas portas do inferno, basta sentar à frente de um computador e começar a imaginar e escrever. Com *video games*, entretanto, ele é levado a viver o que está disponível; pode optar por um veloz porco-espino azul lutando contra um malfeitor gordo de pernas finas (Sonic),

### Jogos narrativos: aproximação da narração da cultura oral com os jogos de *video game*

um policial tentando escapar de uma mansão cheia de zumbis e outras criaturas esquisitas (*Chris Redfield – Resident Evil*) ou um semideus que busca por vingança, matando todos os deuses do Olimpo (*Kratos – God of War*). Mesmo satisfeito com a escolha, o consumidor ainda é limitado ao roteiro narrativo do desenvolvedor do jogo. A interatividade, neste caso, não é total, as ações no jogo são controladas e direcionadas de acordo com o que o autor quis. Por mais que pareça particular, as escolhas estão preestabelecidas (obviamente, isso não compromete a diversão).

O fato é que um indivíduo que conta uma história imprime nela suas ideias, interpretações, escolhas e preferências. Mesmo algo que aparentemente é fixo, autoral, permite a participação e certo grau de liberdade; não chega a ser a interatividade total proposta por Primo (2007), uma construção conjunta de sentido (nesse caso, narrativo), mas a permissão de participação já possibilita uma experiência muito mais rica. É fundamental, portanto, deixar claras as possibilidades de ação a fim de evitar qualquer tipo de frustração do narrador/jogador; ele não pode sentir que suas ações são limitadas por um programador, apenas pela própria lógica narrativa.

### Referências

AARSETH, Espen. Genre trouble: narrativism and the art of simulation. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah (org.). *First person: new media as story performance and game*. Massachusetts: MIT Press, 2004.

BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas, volume I: magia, técnica e arte*. São Paulo: Brasiliense, 1996.

CLARK, Andy. *Mindware: an introduction to the philosophy of cognitive science*. New York/Oxford: Oxford University Press, 2001.

GOODY, Jack. *As consequências do letramento*. São Paulo: Paulistana, 2006.

HAVELOCK, Eric. *A revolução da escrita na Grécia e suas consequências culturais*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

\_\_\_\_\_. *Preface to Plato*. Cambridge, Massachusetts & London, England: Harvard University Press, 1963.

\_\_\_\_\_. *The Greek concept of justice*. Cambridge, Massachusetts & London, England: Harvard University Press, 1978.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

JUUL, Jesper. The game, the player, the world: looking for a heart of gameness. In: COPIER, Marinka & RAESSENS, Joost (eds.). *Level up: digital games research conference proceedings*. Utrecht: Utrecht University, 2003.

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

NORMAN, Donald. *Things that make us smart*. Cambridge: Perseus Books, 1993.

PRIMO, Alex. *Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição*. Porto Alegre: Sulina, 2007.

PROPP, Vladimir I. *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

ZIMMERMAN, Eric. Narrative, interactivity, play and games: four naughty concepts in need of discipline. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah (org.). *First person: new media as story performance and game*. Massachusetts: MIT Press, 2004.

### Jogos

CAPCOM. Resident evil, 1996.

CAPCOM. Resident evil 2, 1998.

QUANTIC DREAM. Heavy rain, 2010.

SANTA MONICA STUDIO. God of war 3, 2010.

ROCKSTAR SAN DIEGO. Red dead redemption, 2010.