

Narrativa e Jogos Digitais: Lições do RPG de Mesa

Raony M. Araújo Geber L. Ramalho

Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Informática, Brasil

Abstract

This poster aims to integrate Interactive Storytelling (IS) and digital games, seeking to understand how the narrative can be effective part of the gameplay. This work is done through an analysis of the Role-Playing Game and raises questions that should be considered in the game design process, further to be developed in a more concrete framework to IS in digital games.

Keywords: *interactive storytelling, games, role-playing games, game design*

Authors' Contact:

{rma3,glr}@cin.ufpe.br

Resumo

Esse pôster busca integrar jogos digitais com Narrativa Interativa, buscando entender como fazer da narrativa um elemento efetivo do jogo. O trabalho é conduzido a partir da análise dos jogos de *Role-Playing Games*, e traz questões a serem consideradas no *game design* que posteriormente serão desenvolvidas para um conjunto mais concreto de ferramentas para a utilização na narrativa interativa em jogos digitais.

1. Introdução

A indústria de jogos vem investindo cada vez mais em jogos de maior apelo estético da narrativa, contratando escritores profissionais para desenvolver o enredo de seus jogos, que aliados ao produto de artistas das diversas áreas (ilustração, música, etc.) vem trazer aos seus jogadores uma experiência mais rica e bonita [Sheldon 2004]. Ao mesmo tempo, há um crescente interesse em como fazer com que essa experiência narrativa seja mais interativa para o jogador, ou seja, como dar mais possibilidades para o jogador alterar a narrativa do jogo, aumentando a sua sensação de liberdade dentro do jogo [Barros 2005]. O principal problema que isso envolve e que a maior parte da literatura encontrada sobre o assunto tenta conciliar é: como dar maior grau de controle para o jogador sem perder de vista os elementos estéticos do que se considera uma boa narrativa?

Esse estudo busca focar esse problema sob outro ponto de vista: como incorporar a narrativa como um elemento efetivo do *gameplay*? No contexto dos jogos digitais. Esse ponto de vista será usado para analisar uma das principais categorias de jogos onde a narrativa é importante, muitas vezes o elemento central, os *Role-Playing Games* (doravante RPG).

Primeiro analisaremos a literatura para melhor delimitar o problema e fundamentar a base sobre a qual construiremos nossa análise, depois mostraremos como os chamados RPGs de mesa satisfazem o problema e finalmente faremos uma análise relacionando os atuais RPGs digitais com os RPGs de mesa buscando elementos desses que falta àqueles e que ajudariam os primeiros a melhor satisfazerem o problema.

2. Narrativas e Jogos

Quando falamos em narrativa, queremos dizer narrativa aristotélica (a utilização da palavra narrativa sempre se referirá a uma narrativa dramática nesse trabalho), ou seja, constituinte dos elementos básicos reconhecidos pelo filósofo em seu trabalho [Aristóteles 50ac], e basilar para toda a ciência da análise da narrativa que veio a seguir [Compagnon 2003]. De acordo com o filósofo, o drama é o veículo de uma mensagem. O autor, através do mito (a história em si) que envolve personagens em conflito, comunica sua mensagem à platéia inspirando emoções como piedade e terror.

Por interatividade queremos nos referir à criação comum de um objeto por mais de um sujeito. Essa criação, portanto, é fruto da interação maior ou menor entre os sujeitos. Na definição de Aarseth [1997], interatividade “implies a situation in which a chain of events (a path, a sequence of actions, etc.) has been produced by the non-trivial efforts of one or more individuals or mechanisms”.

Consideramos narrativa interativa, nesse trabalho, como a narrativa feita a partir da interpretação da cadeia de eventos da atividade interativa.

O problema de construir uma narrativa interativamente surge quando não há consenso entre os sujeitos em definir o conflito e a forma como se dá as partes, i.e. a narrativa em si. Essa falta de consenso compromete um dos conceitos fundamentais da narrativa, a idéia de unicidade do todo.

Unicidade do todo quer dizer que, a narrativa tem que ter início, meio e fim. Além disso, todas as ações devem se suceder umas as outras por necessidade, i.e., nem podemos ter uma ação supérflua que poderia ser retirada sem em nada interferir no drama, nem uma ação que ao se suceder a uma outra dê a sensação de que está faltando algo.

Esse consenso pode ser ameaçado caso:

- As partes envolvidas não compartilhem o mesmo objetivo (e.g., após uma partida de futebol emocionante, caso um autor decida escrever uma narrativa da partida terá problemas em incorporar as ações dos jogadores pois que estes têm por objetivo ganhar a partida e vão tomar ações que não necessariamente contribuem para uma narrativa dramática, no final o autor terá que selecionar trechos e adaptar a realidade para fazer um produto ficcional que atenda às suas necessidades).
- O meio ou as regras implícitas da interação restringem a expressão das partes envolvidas (e.g., Tetris, apesar de consolidado como um bom jogo, possui um meio e regras de interação muito limitadas para que a expressividade da interação produza uma narrativa cativante).

Na literatura encontramos muitos trabalhos que se concentram na construção dinâmica da narrativa a partir da interação de um usuário [Crawford 2004; Mateas 2002; Szilas 2003; Fairclough 2004], porém o foco principal desses trabalhos é em como manter os atributos da narrativa (coesão, unicidade) enquanto dando controle parcial ao usuário sobre o desenrolar da mesma.

Porém, nosso objetivo é ir além e integrar a narrativa aos jogos digitais, que apresentam outros desafios além destes. Usaremos a definição de jogos apresentada por Koster [2004], onde jogo, em sua essência, é tudo aquilo que desafia a mente. Um bom jogo prende a atenção do jogador que busca, em última análise, entender como ele funciona e o que fazer para que os padrões apresentados pelo jogo sejam padrões considerados bem-sucedidos. Quando um jogador domina o funcionamento do jogo ele passa a se tornar enfadonho.

Koster [2004] também identifica outras recompensas que também estão associadas ao jogo, como fatores sociais e deslumbramento. Esse último está muito relacionado à apreciação do que consideramos belo. Narrativas em jogos, atualmente, é um adereço estético que provoca deslumbramento mas que pode ser retirado sem grande impacto no *gameplay* [Koster et al 2004; Zimmerman et al. 2003; Sheldon 2004]. Como exemplo, imagine um jogo em que o jogador interpreta um herói que desde o início é acompanhado pela “mocinha”, em determinado momento da narrativa a mocinha é raptada e o herói convidado a enfrentar o vilão no castelo do conflito final, o jogador, sabiamente, busca então resolver todas as outras pendências do jogo (usualmente chamadas de *side quests*) para adquirir poder e ver tudo o que falta do jogo antes do ato final. Por mais que isso seja absolutamente aceitável do ponto de vista do jogo, em

termos dramáticos é o que se chama anticlímax, pois toda narrativa tem um tempo dramático em que as coisas devem se suceder. A uma ação dramática espera-se que outra de maior intensidade se suceda. Isso nos leva a crer que toda a parafernália construída (como *side quests* e outros elementos que não contribuem para o avanço do jogo) ao redor do jogo é dispensável não só ao *gameplay*, como também à narrativa central como um todo (derrotar o vilão e salvar a mocinha), ferindo o critério de unicidade necessário à narrativa.

Sendo assim, é preciso que a narrativa reaja ao jogador não só em determinados aspectos estéticos (deslumbre) como também em determinado padrão que permita ao jogador entender, aprender e eventualmente dominar. No exemplo acima, o jogador enquanto tenta realizar atitudes fora do caráter da sua personagem (afinal a mocinha e o mocinho se amam), o vilão acaba assassinando a mocinha, levando o jogo a um “*unhappy end*” ou mesmo a um *game over*, indicando ao jogador que existe um jogo e que as escolhas dele o levam a padrões bem-sucedidos ou mal-sucedidos. Apesar do exemplo drástico dado acima, o importante é que toda ação do jogador tenha reflexo na narrativa que reage permitindo ao jogador aprender o que ele deve fazer para evoluir a narrativa de forma satisfatória. Consideramos esse objetivo atingido quando alcançarmos um jogo em que se retirarmos os elementos narrativos (mesmos os de mais alto nível de abstração) o jogo perca o sentido e em que se retirarmos os aspectos de *gameplay* a narrativa resultante também perca o sentido.

3. RPG digital e de mesa

O RPG é uma categoria de jogos que surgiu na década de 70 e descende dos jogos de simulação de guerra. Distingue-se da maioria dos jogos por não haver condição de vitória, isto é, ao final de uma partida não existe jogador vencedor ou perdedor. A versão eletrônica do RPG surgiu quase na mesma época e possui mais visibilidade que sua versão original, chamada RPG “de mesa”. Destaca-se por ser uma das categorias de jogos digitais (junto com a categoria *Adventure*) que mais enfocam o lado narrativo do jogo, valorizando elementos dramáticos para causar deslumbramento. Por outro lado também, o RPG digital é caracterizado como um jogo onde a personagem evolui com o tempo [Koster et al. 2004] dando a entender que esse é o principal objetivo dos jogadores. Fica claro pela introdução do primeiro e um dos mais famosos RPGs publicados, *Dungeons and Dragons* [DnD 2003], que o objetivo de uma partida de RPG é: se divertir representando papéis. O RPG não é somente um jogo *em que* se representa um papel, mas um jogo *de* representação de papéis (i.e., é central ao jogo a habilidade de representar uma personagem, de ser fiel ao seu caráter e de conduzi-la de forma verossímil e interessante no decorrer da partida).

Apesar dos jogadores não competirem entre si (nem mesmo entre os jogadores e narrador, que é o jogador que coloca os desafios para o grupo e conduz a história), todos sabem quando uma partida foi bem-sucedida ou não. Os critérios variam de grupo para grupo, mas em geral uma partida é considerada bem-sucedida quando:

- As personagens dos jogadores foram envolvidas em um conflito;
- O conflito estava balanceado com a capacidade da equipe (nem muito difícil, nem muito fácil);
- Nenhum dos jogadores fugiu ao caráter da personagem;
- Todos os eventos vivenciados pelas personagens (através da narração do narrador e da representação dos jogadores) pareceram verossímeis e necessários.

O conflito, em uma partida de RPG, pode variar desde vencer um combate a conquistar o coração da princesa. Daí tem que através do RPG muitas e muito variadas histórias podem ser contadas e os jogadores cooperam ativamente para que essas histórias sejam emocionantes não apenas enquanto vivenciam (jogo) como quando relembram e recontam (narrativa). Se analisarmos o jogo de RPG, poderemos entender o motivo de ser bem-sucedido na criação interativa da narrativa. Em primeiro lugar o meio e as regras de interação são as mais favoráveis possíveis, pois que a interação se dá pela conversação, meio fecundo e rico de interação. Em segundo lugar os jogadores estão (nem sempre, mas em sua maioria) comungando do mesmo objetivo: se divertir através de uma narrativa cativante e desafiadora. Por outro lado, o RPG digital tem forte apelo estético, já que os elementos narrativos são criados por artistas profissionais. Isso leva a uma vantagem: o deslumbramento é maior por parte do jogador do que se a estética fosse tratada por amadores (como o é, em geral, no RPG de mesa); e a uma desvantagem: a pouca interatividade devido ao alto custo para adaptar a arte para uma ampla variedade de intervenções que o jogador possa fazer. Isso faz com que muitos RPGs digitais tenham o aspecto de dois em um, ou seja, uma bela narrativa com um jogo associado, ou um bom jogo que vêm com uma narrativa junto, aprecie mas não toque. Isso já não acontece no RPG de mesa onde o jogador pode mexer, remexer e até estragar a narrativa, acontece que a narrativa é o jogo. Se conseguirmos trazer essa capacidade do jogo de mesa para o digital, teremos alcançado o objetivo. Para isso precisamos responder duas perguntas:

- O que o RPG de mesa tem, que o RPG digital não tem?
- A partir disso, quais os mecanismos os jogadores de RPG de mesa usam que poderiam ser trazidos para o RPG digital?
- Quão caro é isso?

A primeira pergunta foi feita a partir de três pontos de vista: do mundo onde a narrativa se passa, da personagem que o jogador representa e do ato em si de representação/narração que acontece durante a partida. Os resultados ainda parciais dessa análise estão resumidos nas Tabelas 1, 2 e 3.

Tabela 1 – O mundo

RPG digital	RPG de mesa
O jogador como principal modificador do estado do mundo.	O jogador como mais um em um mundo muito maior que ele e que não o espera.
Mundo simples mas descrito detalhadamente. Todos os detalhes que a personagem percebe são apresentados ao jogador, o mundo é o que ele vê.	Mundo complexo mas descrito seletivamente. O mundo é muito maior e mais complexo do que o jogador percebe, o narrador descreve apenas o que é importante para a personagem num determinado momento.
Mundo pré-construído.	Mundo compartilhado, os jogadores participam da criação do mundo à medida que adicionam ao mundo o passado das suas personagens.
Mundo estreitado pela narrativa.	Mundo esparso pelas possibilidades.

Tabela 2 – A personagem

RPG digital	RPG de mesa
Histórico fechado, o passado da personagem é completo e definitivo.	Histórico aberto, o passado da personagem é parcialmente definido e evolui com o jogo de acordo com as possibilidades dramáticas.
Os destinos possíveis para a personagem estão predefinidos, o jogador auxilia a personagem e escolhe qual dos destinos ele deseja para a mesma.	O jogador é incentivado a <i>ser</i> a personagem, o destino não está traçado a princípio e o jogador precisa representar a personagem inclusive em qual caminho seguir.
Personagem desconhecida ao jogador, suas características são reveladas mediante as escolhas feitas pelo jogador.	Personagem conhecida, o jogador conhece intimamente sua personagem antes de tomar uma decisão, pelo motivo de que precisa ser fiel ao seu caráter quando a representa.

A identificação do jogador com a personagem é de fora para dentro, ele a vai descobrindo à medida que joga e por isso, os temas devem ser universais (como bem e mal, morte e vida, etc.) para facilitar a identificação.	A identificação do jogador com a personagem é de dentro pra fora, o jogador é íntimo da personagem e por isso possui mais facilidade de se identificar com motivos mais pessoais e sutis (como inveja, angústia, auto-aceitação, etc.) da personagem.
---	---

Tabela 3 – Narração e Representação

RPG digital	RPG de mesa
O jogador atua diretamente sobre o cenário, sua ação é considerada como realizada à medida que ele a executa.	O jogador demonstra intenção da ação, pode chegar a descrever, mas no final é o narrador que diz se e como sua ação foi realizada.
Não há preocupação em selecionar o que a personagem percebe e o que o jogador percebe, o jogador está constantemente percebendo o mundo.	O jogador percebe o mundo a partir da personagem, o narrador descreve o mundo não como é, mas como acha que a personagem do jogador a percebe.
A narração é feita para ser aceita por um grande número de pessoas, é massificada.	A narração é personalizada, o narrador procura atrelar a narrativa ao mundo pessoal do jogador.

Esses resultados foram alcançados através de uma pesquisa que está sendo realizada nos parâmetros apresentados por Flick [2004]. Onde os trabalhos de Fine [1983] e Mackay [2001] foram tomados como base para as hipóteses. Essas hipóteses estão sendo validadas, expandidas e modificadas a partir de entrevistas com narradores e jogadores de RPG de mesa. Com esses resultados, devemos agora buscar identificar quais os mecanismos do RPG de mesa que podem ser incorporados ao RPG digital para que essas diferenças sejam conciliadas, buscando manter o melhor dos dois lados.

3. Conclusão

A segunda e terceira perguntas feitas na seção anterior, até o momento da confecção desse pôster, ainda não foram tratadas devidamente. Várias partidas de RPG foram gravadas e estão sendo transcritas e analisadas a fim de entender os mecanismos utilizados pelos jogadores. O objetivo é fornecer uma tipologia básica que modele razoavelmente esses mecanismos para ser incorporada ao RPG digital e talvez outros tipos de jogos onde a questão da interatividade da narrativa importa. Acreditamos que a análise apresentada sobre

narrativa, narrativa interativa e jogos é válida na medida em que auxilia a firmar o terreno comum onde não só em jogos como em outras formas de mídia interativa esse tipo de coisa possa ser avaliado e discutido. Por fim, esperamos ter contribuído para a arte de *game design* com o estudo comparativo entre RPG de mesa e RPG digital, levantando possíveis requisitos e questões a serem considerados ao se projetar um jogo digital.

Referências

- AARSETH, E.J., 1997, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- ARISTÓTELES, 50BC, *Poetics*.
- BARROS, L.M., MUSSE, S.R., 2005, *Introducing Narrative Principles Into PlanningBased Interactive Storytelling*. UNISINOS – Universidade do Vale do Rio dos Sinos.
- COMPAGNON, A. 2003, *O demônio da teoria*. Editora UFMG, 2003.
- CRAWFORD, C., 2004, Chris Crawford on Interactive Storytelling. New Riders, Berkeley.
- DND, 2003, *Player's Handbook: Core Rulebook I (Dungeons & Dragons, Edition 3.5)*, Wizards of the Coast. July 1, 2003.
- FAIRCLOUGH, C.R., 2004, *Story Games and the OPIATE System Using Case-Based Planning for Structuring Plots with an Expert Story Director Agent and Enacting them in a Socially Simulated Game World*. Ph.D. Thesis submitted to the University of Dublin.
- FINE, G., 1983, *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago: Univeristy of Chicago Press.
- FLICK, U., 2004. *Uma introdução à pesquisa qualitativa / Uwe Flick; trad. Sandra Nertz. – 2.ed. – Porto Alegre: Bookman, 2004.*
- KOSTER, R., WRIGHT, W., 2004, *A Theory of Fun for Game Design*. Paraglyph Press; 1 edition. November 2004.
- MACKAY, D., 2001, *The Fanatsy Role-Playing Game: A New Performing Art*.
- MATEAS, M., 2002, *Interactive Drama, Art, and Artificial Intelligence*. Ph.D. Thesis. Technical Report CMU-CS-02-206, School of Computer Science, Carnegie Mellon University, Pittsburgh, PA. December 2002.
- SHELDON, L., 2004, Character Development and Storytelling for Games. Course Technology PTR; 1 edition. June 2004.
- SZILAS, N., 2003, "IDtension: a Narrative Engine for Interactive Drama", in *Proceedings of TIDSE Conference 2003*.
- ZIMMERMAN, E., SALEN K., 2003, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press. October 2003.