

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

LEO FALCÃO

**O DISCURSO LÚDICO:
UM ESTUDO SOBRE A NARRATIVA DOS JOGOS**

TESE

RECIFE
2015

LEO FALCÃO

**O DISCURSO LÚDICO:
UM ESTUDO SOBRE A NARRATIVA DOS JOGOS**

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco como requisito para obtenção do título de “Doutor”. Área de concentração: Game Design.

Orientador: Prof. Dr. Geber Ramalho

RECIFE

2015

Catálogo na fonte
Bibliotecária Maria Valéria Baltar de Abreu Vasconcelos, CRB4-439

F178d	<p>Falcão, Leo</p> <p>O discurso lúdico: um estudo sobre a narrativa dos jogos / Leo Falcão.- Recife: O Autor, 2015.</p> <p>138 f: il.</p> <p>Orientador: Geber Ramalho.</p> <p>Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco, CAC. Design, 2015.</p> <p>Inclui referências.</p> <p>1. Desenho (Projetos). 2. Jogos eletrônicos. 3. Vídeo games. 4. Arte narrativa. I. Ramalho, Geber (Orientador). II. Título.</p> <p>745.2 CDD (22.ed.)</p> <p>UFPE (CAC 2015-124)</p>
-------	--



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

PARECER DA COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE TESE DE
DOUTORADO ACADÊMICO DE

Leonardo Henrique Lago Falcão

“O DISCURSO LÚDICO – um estudo sobre a narrativa dos jogos.”

ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: Planejamento e Contextualização de Artefatos.

A comissão examinadora, composta pelos professores abaixo, considera o(a) candidato(a)

Leonardo Henrique Lago Falcão aprovado.

Recife, 27 de fevereiro de 2015.

Prof André Menezes Marques das Neves (UFPE)

Prof. Paulo Carneiro da Cunha Filho (UFPE)

Prof. Silvio Romero Botelho Barreto Campello (UFPE)

Prof. Nilton Gonçalves Gamba Junior (PUC-RIO)

Prof. Bruno Feijó (PUC-RIO)

DEDICATÓRIA

A Antonio e Alice,
com quem mal posso esperar para contar
histórias...

... ou brincar com elas.

AGRADECIMENTOS

À esquerda há pessoas, à direita há motivos. Façam quantas combinações forem possíveis, considerando mais de um motivo por pessoa, inclusive.

Enfim, obrigado!

EDUARDO H V FALCÃO (in memoriam)
TÂNIA MARIA LAGO FALCÃO
EDUARDO H L FALCÃO
GUSTAVO FALCÃO
KARINA FALCÃO
JULIANA FERES
SAULO ARAÚJO
CAROLINA DANTAS
VERONICA VARGAS
CRISTIAN ALVES
FÁTIMA FINIZOLA
MÁRCIA MENDES
ANA CAROLINA FERREIRA
GEBER RAMALHO
ANDRÉ NEVES
NILTON GAMBA JR.
PAULO C CUNHA
BRUNO FEIJÓ
SILVIO CAMPELLO
NINA VELASCO
FERNANDO WELLER
YELLOW THREAT
ROSIE POEBRIGHT
PHILLIP TEW
JON DOVEY
VICTORIA TILLOTSON
KATHERINE JEWKES
DANIEL DA HORA
HELDER ARAGÃO DE MELO
FILIPE CALEGÁRIO
GABRIEL FURTADO
TIAGO ARAÚJO
SÉRGIO CAMPELLO
HAYMONE NETO
MARIANA BRANDÃO
MARTIM ARDAILLON SIMÕES
JOÃO MARIA ARAÚJO
BETO MARTINS
JOÃO FALCÃO
ADRIANA FALCÃO
MANOEL CAETANO

Por nunca desistir de mim, nem me deixar desistir.

Por me inspirar mais que os clássicos.

Pela paciência.

Pela leitura atenta, pela sagacidade construtiva e pela crítica generosa.

Pela parceria constante na arte de discutir.

Por estar por perto.

Pela proposição de trilhar cautelosamente caminhos desafiadores.

Pela proposição de eventualmente subverter a cautela.

Por me ensinar tanto sobre a entrega.

Pelo convite a ultrapassar fronteiras.

Por domar meus impulsos ávidos.

Por me dar cobertura.

Por me manter em movimento.

Pela compreensão das dimensões deste trabalho.

Por me ensinar a jogar.

Por me ensinar a contar histórias.

Pela cumplicidade.

Por me fazer entender que não se deve tirar a vida por menos.

RESUMO

Este trabalho de pesquisa investiga a narrativa nos jogos no contexto teórico do game design. Considerando que a narrativa pode ser melhor explorada nos atuais processos de design, esta pesquisa pretende: (1) estabelecer a narrativa não apenas como um recurso relevante mas como um aspecto da própria experiência do jogo; (2) avançar na discussão teórica conciliando elementos narratológicos e ludológicos (duas abordagens diversas quanto aos usos da linguagem); e (3) propor, por meio de analogias entre gêneros discursivos e elementos de linguagem, um conjunto de conceitos aplicável a uma análise das condições linguísticas do jogo, de modo tanto a auxiliar em processos criativos quanto a ser uma ferramenta crítica na avaliação de projetos. Para validar a proposta, fazemos a análise de dois jogos diametralmente opostos quanto às características de prefiguração narrativa: *Prince of Persia* – com um enredo mais similar a modelos narrativos anteriores – e *Tetris* – um exemplo não-figurativo com aspectos narrativos menos evidentes. O resultado da análise aponta para algumas sistematizações importantes não apenas a respeito da manifestação da narrativa nos jogos, mas também quanto a componentes da jogabilidade. Uma vez estabelecidas estas sistematizações, elencamos possíveis aplicações práticas – incluindo seu uso criativo – e desdobramentos da pesquisa em trabalhos futuros.

Palavras-chave: narrativa, jogo, game design, narratologia, ludologia, discurso.

ABSTRACT

This work investigates the narrative in games within the theoretical context of game design. With the belief that storytelling can be better exploited by game design methodologies, this research intends to: (1) set narrative not only as a relevant resource but rather as a core aspect of the game experience itself; (2) go deeper on the theoretical discussion on game narrative by conciliating narratological and ludological approaches; and (3) propose a conceptual framework applicable to an analysis of game linguistic skills and useful for both creative process and project evaluation. To achieve that, we will establish analogies between discursive genres and validate the proposition by analysing two cases which are opposite in terms of narrative prefiguration: *Prince of Persia* – with a plot more similar to previous storytelling models – and *Tetris* – a non-figurative example with more subtle narrative aspects. The results of the analysis lead to a significant systematisation not only towards storytelling manifestation in games, but also regarding gameplay components. Once that systematisation takes place, we enumerate other possible applications – including a creative use – and developments of the research.

Keywords: narrative, game, game design, narratology, ludology, discourse, speech.

SUMÁRIO

1	PRÓLOGO.....	7
2	CONTEXTO.....	15
	2.1 NARRATIVA.....	15
	2.1.1 ESTRUTURALISMO E NARRATOLOGIA.....	18
	2.1.2 GÊNERO, HISTÓRIA E DISCURSO.....	22
	2.1.3 DISPOSITIVO E PÓS-ESTRUTURALISMO.....	26
	2.2 JOGO.....	28
	2.2.1 ESTUDOS DE JOGOS E LUDOLOGIA.....	30
	2.2.2 JOGABILIDADE, MECÂNICA E GAME DESIGN.....	32
	2.3 NARRATIVA E JOGO.....	34
	2.3.1 FIGURAÇÃO E SUPORTE.....	35
	2.3.2 REPRESENTAÇÃO E ESTRUTURA.....	37
	2.3.3 BACKSTORY E FORTHSTORY.....	41
3	CONFRONTO.....	44
	3.1 MEIO E ARTEFATO.....	44
	3.2 JOGABILIDADE E NARRATIVA.....	54
	3.3 ANALOGIAS ESTRUTURANTES.....	58
	3.3.1 COMPONENTES DA HISTÓRIA.....	64
	3.3.2 COMPONENTES DO DISCURSO.....	68
	3.3.3 COMPONENTES DO DISPOSITIVO.....	72
	3.4 MODELO DE ANÁLISE.....	74
4	PROVAS.....	80
	4.1 PRINCE OF PERSIA.....	80
	4.2 TETRIS.....	98
5	DESFECHO.....	110
6	EPÍLOGO.....	113
	REFERÊNCIAS.....	116
	ANEXO: WALKTHROUGH DE PRINCE OF PERSIA.....	119

1 PRÓLOGO

Em tempo, o autor admite não ser um jogador, mas um contador de histórias. Por outro lado, este autor reconhece a época em que está: a narrativa contemporânea se veste de formas, fluxos e estilos cada vez mais vários e complexos, ajustando-se às constantes transformações do pensamento humano diante de intensas mudanças tecnológicas e sociais – num momento, diga-se, em que essas duas instâncias nunca estiveram tão evidentemente próximas (JOHNSON, 1997). Neste contexto, os jogos eletrônicos surgem de forma emblemática ao sintetizar essas relações entre humanidade e máquinas, valendo-se de sistemas técnicos cada vez mais apurados que ampliam as possibilidades de interação e de usos de mídia (FRASCA in: WOLF & PERRON, 2003; SCHELL, 2011). Em face a este cenário, uma provocação: há de se reconhecer a emergência dos *games* como um importante meio narrativo, se não como uma nova forma de arte (CRAWFORD, 1984).

Se tal afirmativa ainda dá margem para controvérsias, cabe uma breve comparação com um meio que, dentro de uma certa linha evolutiva nos mercados de arte e entretenimento, pode ser considerado um precursor dos videogames: o cinema (LAUREL, 1993; MACHADO, 1997; MANOVICH, 2001). De fato, há várias similaridades na trajetória do cinema e dos games na perspectiva da cultura contemporânea. Em primeiro lugar, considerando a assertiva de Erwin Panofsky (in: LIMA, 2000), entendemos que a arte do filme foi desenvolvida em condições contrárias às artes precedentes: “não foi um anseio artístico que propiciou a descoberta e a perfeição gradual de uma nova técnica; foi uma invenção técnica que propiciou a descoberta e a perfeição gradual de uma nova arte” (p. 345). Interessante também perceber que essa perspectiva artística do cinema se inicia, justamente, a partir de um estatuto narrativo: se as imagens documentais dos Irmãos Lumière estavam mais associadas à eficácia do dispositivo técnico e aos vários avanços tecnológicos do fim do século XIX, é no impulso de contar histórias que artistas e produtores como Georges Méliès colocam o cinema no curso de seu uso cultural e estético (COSTA in: MASCARELLO, 2010).

Os jogos, por seu turno, ganham maior atenção no estudo acadêmico a partir da popularização dos videogames, considerados em várias linhas de pesquisa como variações do dispositivo cinematográfico por organizar toda a sua

interface de comunicação a partir da delimitação da imagem numa tela (XAVIER, 2005; MANOVICH, 2001; FELINTO in: MASCARELLO, 2010). Essa popularização se dá sobretudo por conta do aspecto tecnológico – os avanços nas áreas da ciência da computação promoveram uma sofisticação cada vez maior de mecanismos e interfaces, fazendo com que os computadores mediassem vários aspectos de nossas vidas (JOHNSON, 1997; MANOVICH, 2001). Neste sentido, assim como o cinema, os videogames migram de um contexto tecnológico – sistema e mecanismos de simulação – para um de estética e linguagem. Uma vez mais na história, a narrativa se manifesta num novo dispositivo técnico para torná-lo um meio de comunicação propriamente dito. Mesmo dentro de uma abordagem que procura se opor a um suposto “totalitarismo” da narrativa nos estudos de jogos (ESKELINEN, 2001; FRASCA, 2003), é difícil negar os atributos dos games para a veiculação de histórias nos tempos recentes (SIMONS, 2007).

Não é a validade de um estatuto artístico, porém, o foco desta investigação. E é também importante dizer que o cinema serve mais como metáfora a uma perspectiva acadêmica do jogo do que propriamente como seu predecessor imediato ou guia. Nas últimas décadas, os jogos têm despertado um interesse próprio de várias áreas do conhecimento, contemplando aspectos que vão da tecnologia às artes gráficas. No que diz respeito aos estudos relacionados à narrativa, embates teóricos controversos já foram travados, e uma exploração mais sistemática do potencial dramático e estético dos games ainda está em aberto (FRASCA in: WOLF & PERRON, 2003; SIMONS, op. cit.).

Nossa preocupação inicial em estabelecer analogias entre os jogos e o cinema (assim como outros meios no decorrer do trabalho) consiste em lidar com uma série de questões que inspiram e guiam nossa pesquisa: onde reside a narrativa do jogo? Quais seus diferenciais de outras narrativas? E o mais importante: qual sua relação com o game design?

Embora muitas vezes não formuladas de forma tão sistemática, estas questões tangenciam a preocupação de autores que lidam com metodologias de design de jogos. Na literatura atual do game design, há seções que, em maior ou menor medida, abordam a narrativa dentro do processo de desenvolvimento de um jogo, geralmente como um capítulo à parte (ROLLINGS & MORRIS, 2000; SALEN & ZIMMERMAN, 2004). Não obstante, designers como Schell (2011) expressam uma inquietação mais acentuada quanto ao distanciamento conceitual da narrativa interativa em relação a uma narrativa “tradicional”, por assim dizer.

O êxito e consequente investimento nos jogos baseados em histórias, de fato, o levam a crer que esse distanciamento é um “mito antiquado e obsoleto” – mito cuja propagação desperta uma preocupação particular: “Infelizmente, parece que esse mito brota como erva daninha na mente de cada nova geração de designers de jogos” (p. 263). Assumindo uma postura mais ponderada, ele aponta para a relevância da narrativa como forma de incrementar a jogabilidade:

Recentemente, joguei o *Liar's Dice* com algumas crianças em idade escolar, que é um jogo de dados completamente abstrato. Elas gostaram do jogo, mas depois de algumas rodadas, uma delas disse: “Vamos fingir que somos piratas – jogando por nossas almas!”, o que foi saudado com entusiasmo por todo mundo. (p. 263)

Mesmo enxergando a importância e uso potencial da narrativa no game design, ainda existe uma tendência de separá-la da jogabilidade. A afirmação de Bob Bates é bastante sintomática: “Narrativa e jogabilidade são como azeite e vinagre. Teoricamente não se misturam, mas, se você coloca-los em um frasco e agita-los bastante são muito bons em uma salada” (in: SCHELL, 2011). De fato, o próprio Schell classifica a narrativa como um *tipo* de experiência a ser proporcionada por um jogo, deixando-a de fora de uma maior relação com a mecânica.

Pensando o design como uma atividade que estrutura a interação entre produto e usuário na perspectiva de ações efetivas (BONSIEPE, 1992), entendemos que a prática do design está ligada a uma “poética” – um “fazer” que concilia a experiência e função de um artefato com seus atributos formais e estéticos. No caso do game design, podemos ver que na maioria das vezes a narrativa é tratada como acessória ou a reboque da jogabilidade – e não como o elemento de um objeto cultural híbrido, multifacetado tanto na sua constituição quanto na sua consumação. A consequência imediata disto é uma restrição da dimensão narrativa na experiência dos jogos, tanto em nível teórico (SIMONS, 2007) quanto prático (SCHELL, op. cit.).

Essas formas apenas parciais de abordar a narrativa nos jogos são evidenciadas pelo estabelecimento de um confronto epistemológico que tem pautado as discussões acerca do assunto. Dentro dos estudos de jogos (*game studies*), destacam-se dois modos principais de se reportar à narrativa: o da narratologia e o da ludologia.

O primeiro caminho teórico é tanto o mais conhecido quanto o mais evidente. Na esteira teórica do formalismo e da semiologia saussuriana, os adeptos da narratologia desenvolvem seu interesse nos videogames como parte dos estudos das "novas mídias" (*new media*) – destacando-se num lugar que antes já havia sido ocupado pela literatura, pelo teatro e pelo cinema (LAUREL, 1993; MURRAY, 2003). Tomando a experiência do jogador como aquela de um leitor ou de um espectador, é a partir de analogias relativizando as características específicas de cada meio que a narrativa é considerada, organizando seus componentes desde unidades mínimas de significado até formas de articulação de signos e formulação de um discurso (BARTHES et al, 2008). E, assim como em outras áreas de conhecimento, é justamente a linguagem que serve de modelo metodológico para verificar essas características (STAM, 2003).

Numa outra perspectiva, a partir de estudos sobre hipertexto e procurando escapar de uma tendência geral de "narrativizar" as experiências humanas, acadêmicos como Bolter e Landow descrevem um novo tipo de textualidade, destacando-a da narrativa convencional (SIMONS, 2007). No âmbito dos estudos de jogos, essa visão é sintetizada por uma nova disciplina auto-intitulada de "ludologia", que considera as teorias narrativas – ou "narratologia" – insuficientes e até mesmo inadequadas para lidarem com problemas de linguagem no contexto das novas mídias (ESKELINEN, 2001; FRASCA in: WOLF & PERRON, 2003). Aarseth (1997) formula o conceito de *literatura ergódica*, em que a leitura se dá demandando esforços operacionais por parte do leitor – escapando da dinâmica "trivial" da leitura, do simples percorrer o texto com o olhar ou do mero passar de páginas. Para Gonzalo Frasca (2003), mesmo admitindo-se o seu potencial narrativo, os videogames se baseiam num tipo alternativo de estrutura semiótica: em contraponto à *representação* narrativa, a linguagem nos jogos é melhor expressa pela *simulação*. Assim como Aarseth, ele também considera que videogames são explicados de modo mais adequado quando são analisados não como narrativas, mas como sistemas cibernéticos, capazes de criar um ambiente de condições que simula um certo sistema-fonte. Não se trata, portanto, de representar características de um objeto ou situação, mas de considerar também o comportamento dos objetos dentro do sistema simulado. Assim, "videogames são apenas uma forma particular de estruturar simulação, assim como a narrativa é uma forma de estruturar a representação" (FRASCA in: WOLF & PERRON, 2003, p. 224).

É claro que esta oposição entre simulação e representação pode ser contestada. Para Jan Simons (2007), o que Frasca enxerga como uma distinção categórica é tão somente uma questão de perspectiva: o "ato" de jogar se torna um "fato", e os jogos não apenas se tornam história depois disto, mas essa percepção da história pode ser um fator indispensável do processo de tomar decisões integrado à jogabilidade. Neste sentido, a simulação encontra na narrativa não uma estrutura oposta, mas um contexto de que participa como componente. Simons se refere a Genette para explicar este ponto: existe uma diferença entre "a representação de ações e eventos" e a "representação de objetos e personagens", este pertencente a uma estratégia retórica que chamamos de descrição. "A narração diz respeito às partes 'temporais e dramáticas' da história, enquanto a descrição 'suspende o tempo' e 'apresenta a história espacialmente'." (SIMONS, 2007, p. 3). Note-se, aqui, que Simons faz uma referência à descrição como um sistema cujos signos estão prestes a serem articulados – "suspensos" numa linearidade eventual –, fazendo uma correspondência direta com a simulação proposta por Frasca. Enfatiza, no entanto, que não há fronteiras claras entre narração e descrição, sendo ambas partes de um contexto maior, e lembra que a narrativa é complexa demais para ser submetida a uma categoria única.

Por outro lado, é verdade também o jogo surge como algo complexo, cujos atributos o fazem funcionar ora como um gênero narrativo propriamente dito, ora como um sistema semiótico que não se restringe ao resultado de sua articulação. A forma como se configuram regras, jogabilidade, acaso, habilidade e, principalmente, interação, pressupõe uma essência híbrida que no mínimo rivaliza a sistematização linguística do próprio cinema. Com efeito, a inquietação ludologista em estabelecer um paradigma alternativo ao narrativo continua a refletir, na opinião deste autor, uma certa limitação narratologista ao explorar as possibilidades expressivas de uma narrativa "interativa" ou, para falar em termos de gênero, "lúdica". De fato, até narratologistas como Janet Murray (2003) apontam para a necessidade dos estudos de jogos criarem parâmetros próprios para abordar seu objeto. Neste sentido, tão importante quanto compreender onde está a narrativa nos jogos, é entender como os elementos do jogo se manifestam nas narrativas contemporâneas. Talvez, portanto, o problema não se remeta apenas à prefiguração dos atributos do jogo como um meio, mas também à performance do jogador submetido a uma experiência narrativa. Em outras palavras, assim como podemos enxergar a narrativa para além de um recurso

conceitual no game design, podemos também suplantar seus limites ontológicos, levando em conta sua interação com a jogabilidade enquanto sistema.

Ressurge, aqui, uma outra analogia com o cinema: a noção de "dispositivo", inaugurada por Baudry e retomada por Metz (in: XAVIER, 1983; 2005; STAM, 2003) postula que a experiência cinematográfica não está reclusa às questões de linguagem do filme, mas depende de uma rede de interações dessa linguagem com elementos de outras ordens, tais como contexto cultural, condições de projeção, características do espectador, etc. O jogo, mesmo enquanto abordado como um meio, guarda complexidades sistêmicas ainda mais problemáticas quando levamos em conta operações como a interatividade direta – aquela em que o usuário modifica o conteúdo que está consumindo (MANOVICH, 2001). Neste sentido, parece-nos que o embate entre ludologia e narratologia ganha ares de um falso dilema ou, para dizer o mínimo, se efetiva como um equívoco metodológico. Aceitar a relevância de abordagens distintas, admitindo visões que podem ser mais complementares do que excludentes, parece ser uma forma mais adequada de lidar com um objeto tão híbrido.

Ao ampliar nossa visão sobre uma *narrativa lúdica* – ou seja, uma narrativa com atributos discursivos típicos do jogo –, podemos admiti-la como parte da experiência do jogo e assim identificando componentes mais próprios para criar jogos melhores – ou histórias interativas melhores. Mas como encontrar esses parâmetros narrativos próprios do jogo num tempo de tantas convergências teóricas e cruzamentos de referências? Aqui também, parece-nos natural a composição de uma metodologia híbrida, que tanto conjugue rigor e flexibilidade quanto aborde de forma objetiva a poética de que falamos anteriormente. No que diz respeito à reflexão sobre as especificidades poéticas dos meios, encontramos no paradigma modernista e nas teorias de tradição formalista um campo ainda rico de exploração sistemática. A escolha de um viés estruturalista, elaborado a partir da linguagem como metáfora às atividades humanas, já foi útil em trabalhos anteriores ao inspirar a criação de ferramentas críticas para a narrativa nos jogos (FALCÃO, 2009), determinando uma tentativa de avançar na integração de técnicas de composição dramática aos processos de game design.

Pensando num nível mais apurado de articulação de signos, no entanto, resgatamos a necessidade de uma visão mais contemporânea e aberta, com estruturas mais flexíveis para análises mais amplas. Acepções pós-estruturalistas e algumas reflexões sobre análise do discurso podem guardar um passo importante

neste caminho (GAMBA JR. et al, 2009). Mas acreditamos que é de uma reflexão filosófica mais abrangente sobre a narrativa que devemos partir: desde o estabelecimento de bases para uma estética pós-modernista (BENJAMIN, 1996; LEBRUN, 2006) até uma investigação mais estreita sobre a relação entre narrativa, metáfora e temporalidade (RICOEUR, 2010), há uma série de analogias possíveis ligando o narrativo e o lúdico como dimensões da linguagem. A partir de então, é possível estabelecer o jogo como um *gênero discursivo*, o que implica na admissão de características próprias na realização de funções de linguagem e viabiliza analogias com outros gêneros já sistematizados.

O objetivo desta sistematização é chegar a uso mais consciente e aplicável das atribuições narrativas do jogo: assim como ocorreu com a literatura e com o cinema, um diálogo mais aprofundado entre teoria e prática é capaz de ajudar na formação de novos profissionais, promover inovações de linguagem e amadurecer o jogo enquanto meio cultural produtor de significados. Por outro lado, acreditamos que um melhor entendimento da linguagem e da formulação desse tipo particular de discurso pode contribuir para criar melhores narrativas interativas, capazes de proporcionar experiências mais consistentes e profundas.

Para alcançar esse objetivo, possibilitando uma melhor exploração da narrativa nos processos de game design, propomos a formulação de um *conjunto de componentes*, a partir do qual será criado um *modelo de análise* dos aspectos discursivos desta narrativa lúdica (aqui, já entendendo o jogo como gênero discursivo). Para tanto, elaboramos o seguinte caminho metodológico:

Iniciamos com a introdução de conceitos elementares relativos à narrativa e ao jogo. À medida em que apresentamos tais conceitos, propomos também algumas reflexões preliminares, justificando nossas escolhas epistemológicas. Ao confrontar, ainda neste capítulo de contextualização, os paradigmas narrativo e lúdico, fazemos uma crítica mais sistemática ao estado da arte, estabelecendo as tensões teóricas mais relevantes para o amadurecimento do tema.

No capítulo subsequente, abordamos diretamente cada uma das tensões levantadas, sintetizando os aspectos teóricos numa série de analogias entre gêneros narrativos. Estas analogias devem permitir a designação de *componentes estruturais* da narrativa lúdica, que em seguida vão ser discutidos um a um sob a perspectiva do game design. Partindo da acepção formalista sem porém se restringir a ela, analisamos a jogabilidade como especificidade da linguagem

estabelecida na relação entre jogador e artefato, e a partir dela cada um dos componentes da narrativa, chegando ao nosso conjunto de componentes e à formulação do nosso modelo de análise.

Em seguida, fazemos uma aplicação do modelo na análise em 2 jogos. Esta análise, por sua vez, segue um caminho sistemático para a validação do nosso conjunto de componentes. Seleccionamos os casos a serem estudados seguindo uma lógica de autonomia crescente da jogabilidade em relação ao conteúdo referencial: partindo de um jogo com eventos dramáticos prefigurados – com enredo, personagens e tensões similares a modelos narrativos anteriores –, chegamos a um jogo completamente casual e abstrato, em que a ausência de uma referência figurativa deve nos fazer refletir diretamente sobre a articulação discursiva, afastando-se definitivamente do extremo da função referencial da narrativa para chegar ao ápice da sua função poética.

Uma vez aplicado o modelo de análise, identificando os componentes estruturais e suas relações com a experiência do jogador, fazemos uma reflexão sobre as implicações dos estudos de casos, apresentando as conclusões de nossa pesquisa. Estas refletem não apenas nos componentes do conteúdo narrativo e discursivo, mas também nos próprios aspectos de jogabilidade, estendendo o entendimento da narrativa para uma experiência da linguagem como um todo.

Por fim, apontamos para outros usos do modelo de análise e do conjunto de componentes, inclusive como uma ferramenta auxiliar ao processo criativo – afinal, a prática de se colocar no lugar do usuário munido de um instrumental crítico que lhe dê consciência empírica pode permitir ao designer criar produtos mais consistentes e inovadores. Além disto, desdobramentos da pesquisa acadêmica também se apresentam: antes que esgotar a discussão sobre a narrativa nos jogos, este nos parece apenas mais um passo para aprofundá-la.

2 CONTEXTO

Neste capítulo vamos procurar estabelecer conceitos básicos para uma melhor articulação da proposta. Antes de tudo, parece importante destacar que estamos lidando com dois objetos culturais cujos estudos sempre apresentaram dificuldades em definir – o que termina tornando mais complexa também a escolha e elaboração de abordagens adequadas. Tanto no que diz respeito à narrativa (RICOEUR, 2010; BARTHES, 2008) quanto ao jogo (SALEN & ZIMMERMAN), não é trivial fazer uma ligação tão sistemática entre as explicações empregadas pelas pesquisas acadêmicas com as diversas compreensões e usos cotidianos. A pré-compreensão de seus aspectos de linguagem, bem como novos usos decorrentes de sua natureza de inovação semântica, faz com que qualquer definição se torne, se não eventualmente imprecisa, inevitavelmente ampla.

Diante de tal dificuldade, nossa preocupação aqui vai ser estabelecer um panorama conceitual em torno desses dois objetos de estudo, para então verificar como eles se relacionam. Para isto, iniciamos apresentando algumas visões acerca de componentes da narrativa em acepções teóricas diversas. Em seguida, discorreremos sobre as visões teóricas dos jogos, desde um âmbito filosófico mais geral até um viés mais prático e específico do game design, identificando também seus componentes. Finalmente, fazemos um entrecruzamento teórico entre os dois contextos, abordando diretamente as visões sobre narrativa no game design e delineando numa crítica mais consistente ao estado da arte.

2.1 NARRATIVA

2.1.1 CONCEITOS PRELIMINARES

Dentro dos estudos da linguagem e da cultura, a narrativa está tradicionalmente ligada aos estudos de gêneros literários. Neste contexto, há três termos básicos cuja compreensão é fundamental para o nosso contexto: além da própria narrativa, a linguagem e o discurso.

Segundo Newton Cunha (2003):

Em sentido lato, a linguagem designa a faculdade humana de relacionar-se ou comunicar-se socialmente, com finalidades instrumentais (práticas), expressivas ou cognitivas (de pensamento, discursivas), por meio de sistemas de signos vocais ou verbais (signos linguísticos) e ainda gestuais, lógico-matemáticos, visuais ou sonoro-musicais (signos não-linguísticos). (p. 374)

Entendemos, assim, que a linguagem diz respeito a códigos, ao conjunto de elementos que organizam um discurso (GAMBA JR. et al, 2009). É o que constitui, segundo Wittgenstein (in: CUNHA, 2003), um fato linguístico que representa por projeção um fato de outra ordem, seja em referência a um evento, ou a descrição de um lugar, ou a expressão de um estado de espírito, e assim por diante.

Quanto ao *discurso*, trata-se da organização da linguagem em superestruturas que veiculam sentido (GAMBA JR. et al, 2009). No âmbito dos signos linguísticos, configura-se no ato de linguagem igual ou superior a uma frase (RICOEUR, 2010; BARTHES, 2008). De uma maneira mais ampla, o discurso constrói significados através da articulação de signos, resultando em formulações diversas em diferentes contextos de comunicação. É através do discurso que entendemos melhor a linguagem, justamente por seu caráter empírico.

A narrativa, por sua vez, se configura na organização do discurso numa matriz temporal, geralmente mediada por elementos típicos – personagens, trama, ritmo, etc. (GAMBA JR. et al, 2009). A partir desta visão geral, há diversas formas de abordar a narrativa.

Algumas abordagens gramaticais, por exemplo, posicionam a narrativa como um dos quatro modos retóricos do discurso – juntamente com exposição, argumentação e descrição. Nesta perspectiva, a narrativa é definida como um formato construtivo que relata uma sequência de fatos (BARTHES et al, 2008). Tal assertiva, no entanto, é dessas que cerceia uma percepção mais completa da narrativa, pois, ao posicioná-la como um ato relatório ou descritivo, deixa de evidenciar sua natureza conotativa e conseqüentemente seu necessário diálogo com uma outra função da linguagem, a poética. Isto porque, além de adicionar um caráter temporal à descrição – tirando a situação de um estágio de suspensão e desdobrando-a no tempo (GENETTE in: SIMONS, 2007) –, a narrativa

transcende sua função denotativa e se relaciona diretamente com questões de estilo. Há, deste modo, a evocação de uma certa ordem de coisas (conotação) que transcende uma simples visualização denotativa, acrescentando ao aspecto descritivo relações de causa, efeito, intenção e até valores.

Todorov (2003) reintegra essas duas funções (denotativa e conotativa) ao estabelecer as instâncias de "história" (fatos correlacionados e lógica das ações) e "discurso" (forma e estilo da narração) como componentes da narrativa. Já Reis e Lopes (2011) modificam instâncias e estabelecem tais funções como gêneros discursivos, colocando a história como uma associação entre estes:



Fig. 1: História como associação de gêneros discursivos (REIS & LOPES, 2011).

A ligação da narrativa com a função poética reflete uma espécie de "dissimulação" da função referencial do discurso. Este ponto é melhor entendido quando sistematizado por Ricoeur (2010): partindo da poética de Aristóteles, ele relaciona a narrativa e a metáfora, estabelecendo diferenças conceituais que terminam por convergir no plano do discurso. Se a narrativa advém de estudos acerca dos gêneros literários e a metáfora, por sua vez, é destacada do âmbito das figuras de linguagem (*tropos*), ambas promovem inovação semântica no nível do discurso. No deslocamento de significado de uma palavra a ser inserida no contexto específico de uma frase, ou na representação (mimesis) de uma ação dentro do ato de contar uma história, uma síntese de sentidos é produzida, exigindo do leitor uma atitude de interpretação e re-significação, escapando em níveis mais ou menos sutis da função referencial. Esta operação, que do mesmo modo demanda necessariamente uma articulação formal, revela o principal mecanismo do discurso poético, que continuamente propõe novos usos da linguagem, ampliando sua atuação num exercício estético da linguagem. Assim, ao manter sua característica referencial e se manifestar através de sua natureza mimética, a narrativa, de fato, desempenha esta dupla função (referencial e poética).

2.1.1 ESTRUTURALISMO E NARRATOLOGIA

Seja pelo seu alcance em relação às várias esferas da vida humana, seja pelos muitos aspectos de linguagem envolvidos nos seus usos, diversas abordagens de pesquisa têm sido exploradas na narrativa. Desde a retórica aristotélica, muitas tentativas de estabelecer parâmetros de operação, análise e crítica podem ser observadas e ponderadas. Antes um assunto de interesse filosófico mais disperso, a narrativa adquire uma certa autonomia epistemológica a partir do surgimento de disciplinas mais focadas na linguagem, na arte e na comunicação, tornando possível pensá-la segundo contextos teóricos diferentes. A seguir, discutiremos sobre alguns destes contextos, destacando conceitos importantes para a nossa investigação.

Começamos por introduzir as noções formalistas acerca do discurso poético. Jakobson, Chklovsky e Tinianov defendem que os conteúdos independem do meio, modificando-se apenas os parâmetros de discurso, ou a forma como são organizados os significados segundo as particularidades do veículo da mensagem – uma “*artisticidade* do objeto” num contexto mais geral (STAM, 2003). Neste sentido, o que define uma obra como literária, por exemplo, seria sua *literariedade* (“*literatúrnost*”), ou seja, o quanto o discurso narrativo usa de elementos específicos da literatura para se manifestar (TODOROV, 2003).

É possível alcançar uma melhor compreensão dos termos quando tentamos relacioná-los. Abaixo, no modelo proposto pelo estruturalismo, verificamos que a narrativa é um gênero do discurso, que por sua vez se dá dentro do código da linguagem.

ACEPÇÃO ESTRUTURALISTA

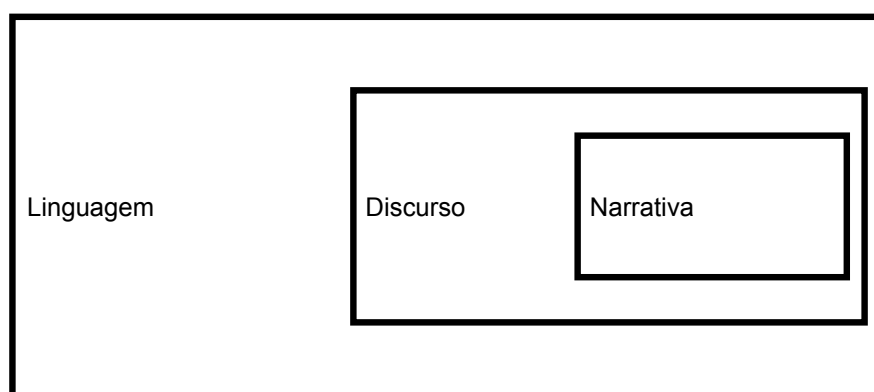


Fig. 2: Narrativa como um gênero discursivo (GAMBA JR. et al, 2009)

No caso, em analogia ao meio pictórico, o autor produziria um texto ao invés de um quadro, endereçando sua história a um leitor (e não a um apreciador) seguindo possibilidades da linguagem escrita. Assim, o determinante da linguagem de uma forma artística é, segundo os formalistas, o conjunto de especificidades de organização discursiva de seu meio. No caso do quadro, a narrativa está na figura, dentro de um projeto figurativo que diz respeito ao jogo denotativo e conotativo da representação de uma realidade, variante nos múltiplos estilos implementados no decorrer dos séculos. No caso do texto, a narrativa está na escrita, um paradigma cuja mimesis recorre a uma representação evocativa de uma situação que se desdobra num tempo – o tempo do conhecimento e da interpretação dos fatos descritos. A narrativa, deste modo, torna-se emblema do próprio discurso poético.

Da tradição formalista russa, associando-se à pesquisa formal um maior rigor científico – herdado da semiologia saussuriana –, a abordagem estruturalista toma a frente de uma série de investigações, propagando-se em diversas áreas do conhecimento e estabelecendo a linguagem como “elemento formativo” da realidade humana (STAM, 2003). Na linguística e nos estudos literários advindos desta linha metodológica, encontramos avanços significativos na sistematização do discurso narrativo. Acadêmicos como Barthes, Todorov, Genette e Metz oferecem um importante instrumental teórico para a compreensão da narrativa, destacando-a como objeto de estudo. É neste contexto que surge a *narratologia*, termo cunhado por Todorov para o projeto de uma teoria semiótica da narrativa a partir da sua análise estrutural.

O grande mérito da narratologia, mais do que uma abrangência teórica por vezes acusada de “totalizante”, é a metodologia com que ataca as diversas questões referentes à narrativa. Ao distinguir os elementos envolvidos na operação discursiva, é possível debruçar-se sobre cada um e analisar seus atributos e funções no discurso, estabelecendo assim parâmetros tanto para crítica quanto para composição. Ao examinar a *língua* da narrativa, por exemplo, Barthes (2008) consegue sintetizar um certo dilema teórico, sugerindo que a estrutura, ao contrário do que se possa inferir, deve ser vista como um território aberto explorável pela performance de um narrador:

... ou bem a narrativa é uma simples acumulação de acontecimentos, caso em que só se pode falar dela referindo-se à arte, ao talento ou ao gênio do narrador (do autor) – todas formas míticas do acaso –, ou então possui em comum com outras narrativas uma estrutura acessível à análise, mesmo que seja necessária alguma paciência para explicitá-la, pois há um abismo entre a mais complexa aleatória e a mais simples combinatória, e ninguém pode combinar (produzir) uma narrativa, sem se referir a um sistema implícito de unidades e de regras. (p. 20)

Assim, seguindo na sua sistematização da estrutura, Barthes estabelece a *frase* como unidade mínima de sentido no discurso, corroborando com a noção linguística. O enunciado narrativo, por seu turno, ganha originalidade ao funcionar como uma frase num sentido mais amplo: trata-se não tanto de uma *série* de palavras justapostas, mas de uma *ordem* de palavras que dispostas de tal maneira formam sentido. A habilidade do narrador, neste caso, está justamente em como ele organiza e apresenta tal ordem.

No âmbito do estruturalismo, contudo, não apenas a abrangência da narrativa é investigada, mas também seus limites. Genette (in: BARTHES et al, 2008) reflete sobre as fronteiras da narrativa no estudo da linguagem e, partindo do pensamento clássico, reflete sobre algumas oposições conceituais: *diegese* / *mímesis*; *narração* / *descrição*; e *narrativa* / *discurso*.

A primeira oposição diz respeito, de um modo geral, a um contraponto das visões clássicas entre o poema épico e o drama: enquanto a *diegese* se refere aos fatos narrados de forma distanciada, relatando um acontecimento objetivamente, a *mímesis* é traduzida diretamente como uma "imitação" de certos personagens num contexto dramático, em que uma situação é simulada aos olhos de um leitor / espectador. Ao se considerar que a intriga (trama) para Aristóteles é a "mímesis de uma ação" – como Ricoeur (2010) coloca e Genette parece antecipar em seu texto –, podemos entender que a *diegese* é, em si, uma *mímesis*: a imitação (representação) de um evento, ainda que isto possa ser mais ou menos evidenciado de acordo com o estilo da narração.

A segunda oposição (*narração* / *descrição*) pode ser sintetizada num dilema funcional dentro de um contexto *diegese* (*mímesis* temporal): a narração não pode existir sem descrição, ao passo que a descrição pode prescindir da narração. No entanto, se a narração lida com ações e eventos enquanto "processos puros" – ressaltando, assim, o aspecto temporal e causal da narrativa –

, a descrição se atém aos objetos presentes simultaneamente numa cena, e assim, nos termos de Genette, "parece suspender o curso do tempo e contribui para espalhar a narrativa no espaço" (p. 275). Na narração, deste modo, a descrição se insere desempenhando funções ora de ordem decorativa (trazendo à focalização da história um cenário), ora de ordem explicativa e simbólica (justificando a presença de objetos ou revelando os personagens através de seus atributos visíveis). Esta assimilação do discurso descritivo por parte do discurso narrativo é mais notória na literatura escrita, em que a relação temporal do enunciado é manipulada pelo próprio leitor, relativizando a tal suspensão contemplativa do tempo. A narração de um fato ou a descrição de uma situação perceptível operam em um mesmo nível. Assim, a descrição se torna não tanto um modo – dotada assim de uma linguagem específica –, mas um aspecto da representação literária.

Finalmente, a terceira oposição (narrativa / discurso) é capaz de, na verdade, reintegrar as dimensões objetiva e subjetiva da narrativa. Genette explica que tanto na *República* de Platão, quanto na *Poética* de Aristóteles, a literatura é, digamos, restrita à literatura representativa, isolando um relato objetivo de eventos – particularizado na poesia épica – de outros tipos de texto, excluindo do campo poético a poesia satírica e a didática. Argumenta-se, em última instância, que se trata de dois usos diferenciados do texto representativo: enquanto um tipo de texto se reporta a uma sequência de acontecimentos (ainda que usando de elementos cênicos para tanto), o outro tipo admite a figura de um narrador (ou ator) que declara um ponto de vista ou, simplesmente, assume um uso formal da linguagem. Explicando melhor: num extremo, "em nenhum momento temos que nos perguntar *quem* fala (*onde* e *quando*, etc.) para receber integralmente a significação do texto" (Genette, op. cit., p. 280), enquanto no outro essa percepção é inevitável, para não dizer, indispensável.

Genette faz uma ressalva, entretanto, de que nem narrativa e nem discurso – do modo como são referenciados no pensamento clássico – se encontram em estado completamente puro. Nas sutis entrelinhas da focalização de um relato intencionalmente descritivo (no sentido diegético) ou num enunciado aparentemente desprovido de um contexto espaço-temporal, há minimamente um estilo formal ou algum referente envolvidos, sob pena de tornar um texto ininteligível. Novamente, na tentativa de estabelecer um limite conceitual, as fronteiras da narrativa são assimiladas por seu próprio discurso.

2.1.2 GÊNERO, HISTÓRIA E DISCURSO

Essa conceituação ganha um corpo mais claro na releitura renascentista do pensamento clássico. Da pragmática estabelecida nos gêneros épico e dramático – tendo assumido um contraponto entre o que é relatado e o que é representado – é estabelecida a figura do *autor* e a consolidação de um terceiro gênero poético, advindo da modalidade lírica. Neste sentido, o gênero lírico “deveria abranger obras nas quais o autor expressa sentimentos, impressões, reflexões ou ideias personalizadas, subjetivas” (CUNHA, 2003, p. 301).

O que os renascentistas destacam como diferentes gêneros são na narratologia estrutural aspectos de uma mesma mensagem: a narrativa é um gênero uno que reúne em si *diegese* e *mimesis*, narração e descrição, e refere-se a um objeto expresso por um discurso. Neste sentido, de forma análoga à terceira oposição de Genette, retomamos a distinção das instâncias da narrativa por Todorov: a *história* (ou trama) é, por assim dizer, o caráter referencial da uma narrativa, seu conteúdo ou seu objeto temático (“o que”); e o *discurso* diz respeito à maneira de contar a história, valendo-se das habilidades do narrador de ordenar e dar corpo ao referente, portanto seu caráter formal e poético (“como”). No cenário narratológico, esta distinção termina sendo bastante útil, pois ajuda a organizar conteúdos específicos uma estrutura geral de conteúdos – por assim dizer, dentro de um certo estatuto “ontológico” da narrativa – e seus elementos de interação com um leitor / público – admitindo uma perspectiva subjetiva (seja do autor, seja do destinatário), abrindo espaço inclusive para uma abordagem mais “fenomenológica” da obra. Esta aparente contradição epistemológica parece ser conformada dentro do amplo espectro da narrativa e suas possibilidades de reflexão, seja como objeto observado ou como experiência proporcionada.

A partir da divisão da narrativa nestas duas instâncias, Todorov (in: BARTHES et al, 2008) vai adiante e investiga os vários elementos de cada uma delas. Entendendo a narrativa como história, ele analisa diretamente a *lógica das ações* (recorrentes do ponto de vista estrutural) em modelos diferentes de configuração, além das essências e relações dos *personagens*. Ao enxergar a narrativa como discurso, ele vai analisar seu *tempo* (como ele é manipulado na narração, suas formas de justaposição e suas instâncias específicas – escritura e leitura), seus *aspectos* (relação narrador-personagem, pontos de vista, evolução,

aparências e essências) e seus *modos* (fala dos personagens e do autor, objetividade e subjetividade na linguagem, imagem do narrador e do leitor). Seguindo a divisão geral de Todorov e estabelecendo estas duas instâncias, propomos abaixo uma síntese de componentes gerais da narrativa e suas variações, admitindo elementos sugeridos por outros autores (Ricoeur, Genette, Vanoye):

HISTORIA		
MITOLOGIA	UNIVERSO DRAMATICO	
MODELO (estágios da história)	ORDEM EXISTENTE ORDEM PERTURBADA ORDEM RESTABELECIDA	
AÇÃO	INTRIGA AÇÃO PRIMÁRIA AÇÃO SECUNDÁRIA	
TRAMA	ENREDO	
PERSONAGENS	PROTAGONISTA ANTAGONISTA COADJUVANTES	
ACESSÓRIOS	OBJETOS DE CENA	
DISCURSO		
UNIDADE DE DISCURSO	FRASE	
TEMPO	ESCRITURA LEITURA	CRONOLÓGICO HISTÓRICO PSICOLÓGICO DISCURSIVO
SEQUÊNCIA	ENCADEAMENTO ALTERNÂNCIA ENCAIXAMENTO	
FOCALIZAÇÃO	INTERNA EXTERNA ONISCIENTE NEUTRA (apenas teórica) RESTRITIVA INTERVENTIVA	
ASPECTOS	NARRADOR > PERSONAGEM NARRADOR = PERSONAGEM NARRADOR < PERSONAGEM ASPECTOS DIVERSOS (de um mesmo acontecimento) SER / PARECER	
ESTÉTICA	ESTILO	

Quadro 1: Compilação de componentes gerais da narrativa e suas variações.

Expandindo o projeto narratológico para além da literatura, Metz detecta uma convergência entre linguística e cinefilia, atuando na teoria do cinema com

um vasto repertório de ferramentas analíticas que possibilitam refletir sobre as aplicações dos conceitos narratológicos em outros meios. Seguindo a metodologia estruturalista de conciliar oposições conceituais e então partir para determinações básicas, Metz usa de analogias para chegar à unidade mínima de significado do cinema (o *plano* que é correspondente à *frase*, e não à palavra, como se pensava) e seu estatuto enquanto linguagem acima de um "código" (pois que o código é ativado a serviço de um discurso construído num sofisticado nível de articulação). Da tradição semiológica saussuriana, a linguagem cinematográfica é posta como um paradigma, tornando possível definir sintagmas (unidades sintáticas) do filme narrativo. Metz publicou sua *Grande Sintagmática* pela primeira vez em 1966 formulando seis tipos de sintagma, mais tarde mais tarde ampliados para oito. A seguir, apresentamos um resumo dos sintagmas apresentados:

A GRANDE SINTAGMÁTICA DO FILME NARRATIVO	
1. <i>O plano autônomo</i>	Sintagma de um plano único, que pode ser uma sequência ou 4 tipos de insert: não-diegético (objetos exteriores à história), diegético deslocado (fora de contexto espacial ou temporal), subjetivo (flashbacks flashforwards, insights) ou explicativo.
2. <i>O sintagma paralelo</i>	Dois temas em alternância sem relação espacial ou temporal evidente.
3. <i>O sintagma parentético</i>	Cenas breves justapostas, independentes de relação temporal, que corroboram para a construção de um conceito.
4. <i>O sintagma descritivo</i>	Apresentação sucessiva de objetos presentes numa mesma cena.
5. <i>O sintagma alternante</i>	Montagem em paralelo de ações simultâneas.
6. <i>A cena</i>	Unidade de ação dramática determinada por uma continuidade espaço-temporal.
7. <i>A sequência episódica</i>	Resumo de etapas apresentadas cronologicamente.
8. <i>A sequência ordinária</i>	Salto de cortes na ação, fazendo uso de elipses para efeitos de síntese.

Quadro 2: A grande sintagmática do filme narrativo (Metz in: BARTHES et al, 2008).

Este diálogo direto com a teoria cinematográfica é, na verdade, reflexo de um processo epistemológico mais geral a partir da segunda metade do século XX. Numa proliferação da abordagem estruturalista por diversas áreas do conhecimento, a narratologia abre um caminho que transcende os estudos literários. Cabe um parêntese, no entanto: próprio Metz reconhece as diferenças entre as unidades mínimas na literatura (frase) e no cinema (plano), o que sugere

uma relativização quanto suas configurações na formulação de um discurso (STAM, 2003).

De qualquer modo, numa visão tão mais ampla quanto mais objetiva que a de Propp na sua antológica *Morfologia do conto popular*, o antropólogo Joseph Campbell pesquisa profundamente as estruturas por trás dos mitos de diversas culturas, compilando conteúdos míticos numa estrutura narrativa nomeada *jornada do herói* (Campbell, 1973 in: VOGLER, 1997): do modelo clássico de narrativa – ordem existente - ordem perturbada - ordem restabelecida (VANOYE, 2003), Campbell vai além e destrincha a narrativa clássica de três atos em vários eventos simbólicos que revelam estruturas sociais mais ou menos constantes nas diversas culturas. Esta sistemática, publicada no *Herói de mil faces* em 1973, tornou-se popular sobretudo entre os profissionais da indústria cinematográfica americana, levando Christopher Vogler a elaborar um guia adaptado para roteiristas:

JORNADA DO ESCRITOR [Vogler, 1997]	O HERÓI DE MIL FACES [Campbell, 1973]
ATO 1	PARTIDA, SEPARAÇÃO
O Mundo Comum	Mundo Cotidiano
Chamado à Aventura	Chamado à Aventura
Recusa do Chamado	Recusa do Chamado
Encontro com o Mentor	Ajuda Sobrenatural
Travessia do Primeiro Limiar	Travessia do Primeiro Limiar
	Barriga da Baleia
ATO 2	DESCIDA, INICIAÇÃO, PENETRAÇÃO
Testes, Aliados, Inimigos	Estrada de Provas
Aproximação da Caverna Oculta	
	Encontro com a Deusa
	A Mulher como Tentação
	Sintonia com o Pai
Provação Suprema	Apótese
Recompensa	A Grande Conquista
ATO 3	RETORNO
Caminho de Volta	Recusa do Retorno
	Vôo Mágico
Ressurreição	Resgate de Dentro
	Travessia do Limiar
Retorno com o Elixir	Retorno
	Senhor de Dois Mundos
	Alegria de Viver

Quadro 3: A jornada do herói vista por Vogler e Campbell (Vogler, 1997)

A coluna da esquerda, apresentada por Vogler, enumera os conteúdos simbólicos numa visão mais direcionada para a criação ficcional contemporânea, enquanto a da direita, obtida da obra de Campbell, constitui o conceito de *mito* para o autor: forma narrativa que expressa os valores culturais de um grupo.

Além das contribuições antropológicas, também a teoria dos arquétipos formulada pelo psicólogo suíço Carl Gustav Jung (2006) foi incorporada às ferramentas narratológicas de análise e composição. Os arquétipos são substratos psíquicos formativos da personalidade, e são aplicados no contexto dramático para verificar a formação da identidade psicológica de um personagem, aferindo-lhe verossimilhança no comportamento. No discurso narrativo, eles são organizados de acordo com funções desempenhadas na história, cujas ações são intuídas por características específicas:

HERÓI	MENTOR	ARAUTO	ALIADO	PROTEGÉ
Projeção/Identificação Percepção (conflito) Busca (equilíbrio) Talento Habilidade Superação Altruísmo Sacrifício Perserverança	Sabedoria Experiência Didática Disciplina Liderança Inspiração Encorajamento	Revelação Convocação Imposição / Coerção Informação Motivação	Lealdade Habilidade Superação Altruísmo Sacrifício Perserverança Solidariedade	Afeição Fragilidade Passividade
SOMBRA	ANTAGONISTA	GUARDIÃO DE LIMAR	CAMALEÃO	PÍCARO
Projeção/Identificação Oposição Reflexo Habilidade Perserverança Subserviência	Projeção/Identificação Oposição Reflexo Liderança Habilidade Perserverança Egoísmo	Confrontação Obstáculo Desafio Indiferença	Ambigüidade Dúvida Inconstância Ausência	Caráter Cômico Inabilidade Espirituosidade

Quadro 4: Características gerais dos Arquétipos mais recorrentes (FALCAO, 2009).

2.1.3 DISPOSITIVO E PÓS-ESTRUTURALISMO

Se vista como uma abordagem metodológica e não tanto como uma bandeira teórica, a narratologia pode comportar uma reflexão mais aberta, com potencial de escapar à própria ontologia da linguagem – adicionando à interação entre elementos e instâncias uma observação fenomenológica do discurso como um todo. De fato, a partir da crítica a um projeto estruturalista de “cientificidade totalizante” por parte de vários teóricos pós-estruturalistas, há um “deslocamento do foco dos interesses do significado para o significante e do enunciado para a

enunciação” (STAM, 2003). Na teoria do cinema, este processo reverbera na preocupação de estudiosos da espetatorialidade, ressaltando a importância do destinatário na questão da linguagem cinematográfica. Logo, no entanto, a discussão transcende a esfera ontológica da linguagem e da formulação do discurso e ganha maior amplitude com a noção de *dispositivo*:

Segundo Michel Foucault, (...) em primeiro lugar, o dispositivo é um conjunto heterogêneo de discursos, formas arquitetônicas, proposições e estratégias de saber e de poder, disposições subjetivas e inclinações culturais. Em segundo lugar, a natureza da conexão entre esses elementos heterogêneos. E finalmente, a formação discursiva resultantes das conexões entre tais elementos. (PARENTE & CARVALHO, 2008, p. 31)

Do cinema para outros meios – inclusive formas surgidas posteriormente como instalações, interfaces interativas e videogames – o conceito de dispositivo se propaga por ajustar certas reflexões estéticas pós-hegelianas (LEBRUN, 2006), quando o objeto artístico cede lugar a articulações conceituais, ambientais e interativas. Leva-se em consideração, portanto, não apenas uma *artisticidade* do meio artístico-expressivo – sua linguagem específica – mas também as condições variáveis em que ela se efetiva.

Para a narrativa, abrem-se novas demandas expressivas, bem como novos caminhos e possibilidades. Consequentemente, novas linhas de investigação e experimentação ganham urgência, sobretudo diante da retomada de um projeto figurativo nas artes: após um certo declínio diante da ascensão de discursos poéticos mais líricos – dos quais o abstracionismo na pintura e o concretismo na poesia são os mais emblemáticos – a narrativa ressurgiu valendo-se de uma intertextualidade cada vez mais presente no contexto pós-moderno, exigindo assim novas configurações nos seus instrumentos de composição e investigação.

A natureza híbrida da narrativa face à mutabilidade dos meios é estudada por teóricos pós-estruturalistas como Derrida, Foucault e Lacan, em geral numa perspectiva mais abrangente e flexível:

O movimento pós-estruturalista compartilha a premissa estruturalista do papel constitutivo e determinante da linguagem, bem como o pressuposto de que a significação é fundada na diferença. Rejeita, porém, o “sonho de cientificidade” do estruturalismo, seu desejo de estabilização do jogo das diferenças no interior de um sistema-mestre abrangente. (STAM, 2003, p. 202)

Como consequência, na acepção pós-estruturalista, de gênero do discurso a narrativa passa a ser considerada uma dimensão da linguagem – o teor de um discurso que articula a linguagem:

ACEPÇÃO PÓS-ESTRUTURALISTA

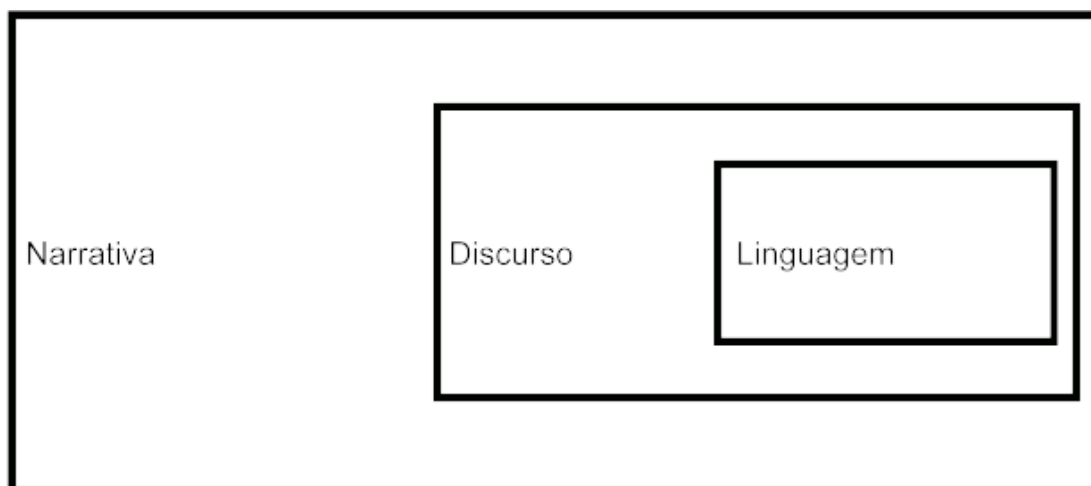


Fig. 3: Narrativa como dimensão da linguagem (GAMBA JR. et al, 2009)

Relativizando o pressuposto de estabilidade da linguagem por parte do estruturalismo, a postura pós-estruturalista parece assim mais adequada a lidar com as rupturas e mudanças propostas pelas novas formas da narrativa contemporânea.

2.2 JOGO

Assim como o narrativo, o termo "lúdico", usado para designar elementos relativos aos jogos, também possui ares dimensionais. O que implica, a exemplo da narrativa, que também o jogo não é de fácil definição. Talvez por conta da demora em se tornar um objeto de observação acadêmica, mas a verdade é que muito esforço teórico foi dedicado a este escopo nas últimas décadas e seu conceito permanece cheio de ambiguidades e imprecisões. Propomos, assim, no mesmo tipo de esforço que investimos na investigação acerca da narrativa, entender alguns de seus conceitos básicos sem uma postura determinista.

Naquele que talvez seja o primeiro trabalho acadêmico sobre o tema, Huizinga (1936, in: 2005) defende que jogos são anteriores à cultura humana, levando em consideração o comportamento animal. De acordo com ele, quando

Combinações entre as diferentes categorias são não apenas possíveis, mas recorrentes: muitas configurações podem ser obtidas, mudando a experiência do jogador. Apesar de uma crítica sistemática por parte de Caillois a alguns conceitos estabelecidos por Huizinga, ambos os teóricos concordam que o jogo tem lugar num determinado contexto reservado, separado da realidade – um espaço “ficcional”.

2.2.1 ESTUDOS DE JOGOS E LUDOLOGIA

A segunda metade do século XX testemunha uma crescente importância cultural e relevância econômica dos jogos, sobretudo com a popularização dos computadores e o surgimento dos videogames. Apesar de um certo hiato dos trabalhos de Huizinga e Caillois, os jogos vão ganhando espaço e ampliando seu alcance também na área acadêmica. Características adicionais vão sendo identificadas por outros estudiosos, mas um único conceito capaz de contemplar as múltiplas esferas e implicações do ato de jogar parece cada vez mais difícil de ser formulado. Dos vários esforços empreendidos, encontramos em Salen & Zimmerman (2004) uma interessante sistemática para chegar numa base conceitual do jogo. Ao invés de fechar todas as características num único conceito, eles compilaram elementos comuns a vários teóricos e chegaram numa definição mais aberta, que permita uma maior flexibilidade teórica:

ELEMENTOS DA DEFINIÇÃO DE JOGO	Parlett	Abt	Huizinga	Caillois	Suits	Crawford	Costikyan	Avedon & Sutton-Smith
Procedimentos de acordo com regras que limitam os jogadores	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
Conflito ou concurso	✓					✓		✓
Orientados para um objetivo ou resultado	✓	✓			✓		✓	✓
Atividade, processo ou evento		✓			✓			✓
Envolve tomada de decisões		✓				✓	✓	
Não-sério e distrativo			✓					
Nunca associado a ganhos materiais			✓	✓				
Artificial / seguro / externo à vida comum			✓	✓		✓		
Cria grupos sociais especiais			✓					
Voluntário				✓	✓			✓
Incerto				✓				
Faz-de-conta / representacional				✓		✓		
Ineficiente					✓			
Sistema de partes / recursos / sinais						✓	✓	
Uma forma de arte							✓	

Quadro 6: Elementos da definições de jogo segundo acadêmicos diversos (Salen & Zimmerman, 2004).

A partir da avaliação dos diversos elementos presentes em definições por estudiosos, Salen & Zimmerman chegaram à seguinte definição: "o jogo é um sistema no qual jogadores se engajam num conflito artificial, definido por regras, que apresenta um resultado quantificável." (p. 96)

À busca de, além de uma definição, encontrar uma abordagem epistemológica mais adequada, Frasca (2003) denuncia um desvio do potencial cultural dos jogos a partir do advento dos videogames. Por conta do seu intenso diálogo com linguagens pictóricas figurativas, estatutos narrativos e o próprio mecanismo de interação com o usuário (tela e controles), os videogames são vistos como variantes do dispositivo cinematográfico. Logo, tanto no âmbito mercadológico quanto acadêmico, terminam sendo encaixados dentro de uma extensão da narrativa, herdando perspectivas de estudos e processos narratológicos. Em contraponto, junto a estudiosos do cibertexto como Aarseth e Eskelinen, Frasca clama por uma expressão independente dos jogos, fazendo uma distinção básica na sua essência formativa: ao invés de um meio narrativo que se estrutura na esteira das formas de *representação*, esses artefatos culturais se baseiam numa outra forma mimética, a *simulação*.

Surge, neste contexto, a *ludologia*, que propõe uma visão dos jogos em paradigmas não mais narrativos, mas cibertextuais e abertos. Na sua argumentação, Frasca cita o Teatro do Oprimido de Augusto Boal como uma forma dramática baseada em simulação, na qual o público é convidado a participar das encenações e influencia na performance da peça, definindo até mesmo o seu final. Da mesma forma, para Frasca, "videogames são apenas um modo particular de estruturar a simulação, enquanto a narrativa é uma forma de estruturar a representação" (id.). Justamente por entender que a simulação deve ser analisada mais pelo seu processo do que pelo seu resultado, Frasca conclui que jogos não são essencialmente feitos para contar histórias, mas para criar um ambiente de experimentações com amplas possibilidades.

Logo, ele toma a categorização de Caillois como uma chave de leitura para entender o potencial dos jogos. A *paidia*, uma brincadeira mais aberta e sem objetivos recompensáveis, parece estar mais integrada ao escopo de existência dos jogos do que a *ludus*, modalidade de jogo em que um resultado é esperado. À parte uma certa controvérsia dentro da própria ludologia quanto a uma possível diferenciação entre brincadeira e jogo (estando a diferença na objetividade do

segundo), a paidia estaria mais próxima de uma simulação pura, enquanto o ludus guardaria maior semelhança com gêneros narrativos por qualificar um vencedor a partir de seu êxito. A diferenciação entre brincadeira e jogo, no entanto, permanece polêmica, visto que nas línguas saxônicas a primeira parece remeter à essência do segundo ("*play*" e "*game*"), enquanto em algumas línguas latinas a distinção se evidencia.

2.2.2 JOGABILIDADE, MECÂNICA E GAME DESIGN

Mais recentemente, estudos considerando a complexidade de novos meios de comunicação ("new media") voltam a deixar o debate controverso, pois é retomado o diálogo do cinema com estatutos mais flexíveis de linguagem e espectadorialidade, aproximando as extremidades de um espectro epistemológico (ontologia e fenomenologia) em torno do conceito de interatividade – este também extremamente aberto e sujeito às mais diversas interpretações (MANOVICH, 2001; ZIMMERMAN in: WARDRIP-FRUIIN & HARRIGAN, 2004).

Neste sentido, um estudo acerca das possibilidades expressivas e funcionais dos jogos pode girar justamente em torno de seus elementos de design. Encontramos alguns autores que se concentram na utilidade dos conceitos, mais do que em suas implicações filosóficas. Assim, a exemplo dos formalistas em relação à narrativa no início do século XX, podemos focar nos elementos fundamentais dos jogos:

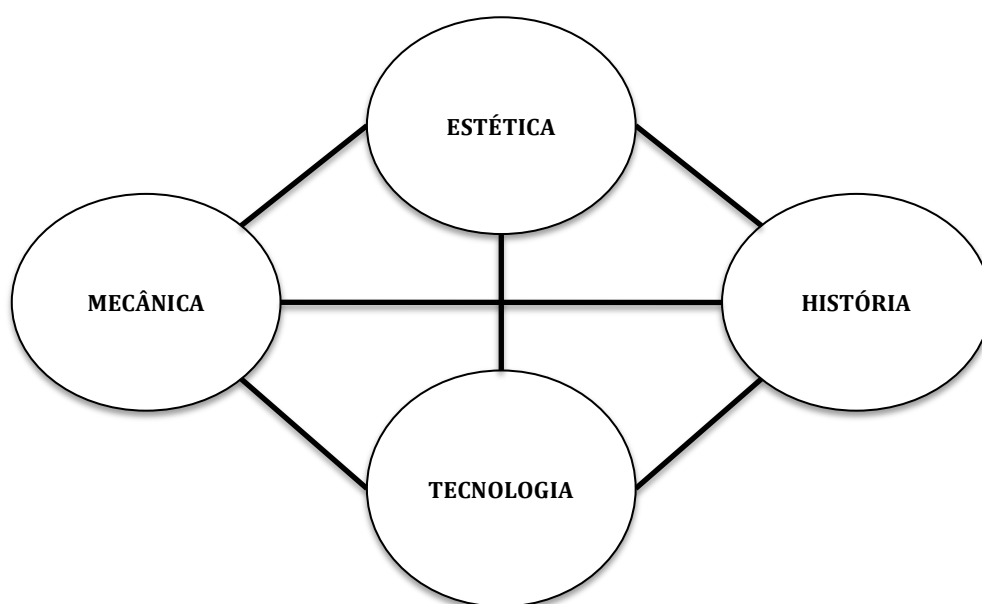


Fig. 4: Elementos gerais do jogo (Schell, 2011)

Schell (2011) organiza o processo de concepção e design a partir do que ele chama de *lentes* focadas nos aspectos e componentes do jogo. Na "tétrade elementar" da figura acima, ele distribui os elementos em quadrantes de acordo com sua visibilidade no uso: a estética é mais clara e aparente; a mecânica (o modo como o jogo é jogado) e a história (a narrativa prefigurada e/ou gerada) atuam num nível mais instintivo; e a tecnologia (que pode dizer respeito não necessariamente a um aparato maquínico, mas ao próprio sistema ou infraestrutura do jogo) faz tudo funcionar sem "aparecer" (de fato, um usuário comum só lembra da tecnologia por trás de um artefato quando este não funciona; portanto, quanto mais imperceptível a tecnologia ou o sistema, melhor).

A partir deste conceito de mecânica de jogo, Schell propõe um conjunto de elementos básicos: *espaço, objetos, ações, regras, habilidade e probabilidade*. Podemos adicionar alguns elementos identificados por Salen & Zimmerman no seu quadro de definição do jogo:

ELEMENTO	DESCRIÇÃO
Jogadores	<i>Os agentes ativos do jogo.</i>
Ação (Jogada)	<i>Movimentações do jogador (ou do avatar do jogador); o que o jogador pode fazer.</i>
Regras	<i>Definição de espaço, objetos, ação, suas relações e as consequências disso.</i>
Objetivos / Escopos	<i>O propósito principal do jogo, o resultado desejado do jogador que deve resolver o conflito artificial a que ele se submete.</i>
Espaço	<i>Uma área determinada ("círculo mágico") onde a disputa tem lugar.</i>
Sistema	<i>A configuração geral (dispositivo) na qual o jogador joga o jogo.</i>
Objetos / Atributos	<i>Qualquer coisa vista ou manipulável dentro do jogo (personagens, itens, escores, moedas, etc.), seus atributos e estados.</i>
Habilidade	<i>A capacidade do jogador de executar ações e obter êxito de acordo com as regras.</i>
Acaso / Probabilidade	<i>Interação entre os elementos acima.</i>

Quadro 7: Elementos da mecânica de jogos considerando Schell (2011) e Salen & Zimmerman (2004).

Abrimos aqui, um pequeno parêntese: esse conjunto de elementos do cobre um espectro significativo de aspectos com os quais o game designer deve atentar no desenvolvimento de um projeto. Há, ainda, dois elementos que mereceriam destaque dentre estes, como um *sistema de recompensas* – itens especiais, ranqueamento, premiações por etapas, enfim, componentes que motivam o jogador a alcançar e manter um bom desempenho – e o lado de *sociabilidade*, bem presente entre atividades como esportes coletivos e quests desafiadores em MMORPGs. Poderíamos encontra-los, talvez, dentro dos conceitos de *objetos / atributos* de Schell ou numa leitura mais aberta do *sistema* inspirado na definição de Salen & Zimmerman, mas achamos importante destacá-los ao menos no texto. Se formos adiante e refinarmos as atividades envolvidas no design e na experiência de jogos, podemos encontrar uma série de outros elementos. Entretanto, para determinar componentes elementares de um discurso geral de jogos, sugerimos partir do quadro de conceitos básicos, deixando a enumeração de itens complementares como um passo posterior.

2.3 NARRATIVA E JOGO

Há diversas linhas teóricas pelas quais podemos enxergar a narrativa nos jogos. Uma abordagem estruturalista, por exemplo, sugere que o ser humano tem a tendência de "narrativizar" suas experiências (BARTHES et al, 2008). A linguagem, neste sentido, comporta-se de modo semelhante a um jogo: de um repertório de signos estabelecido rigidamente por um código (a língua / a regra) há uma livre articulação de elementos para a produção de uma mensagem interativa (discurso / a jogada), o que pode nos remeter à reflexão de Caillois (1990) sobre a mediação entre regras e liberdade presente nos jogos – dentro dos limites da norma, o improvisado permite infinitas possibilidades. Um outro conceito básico comum é o de *diegese*, usado tanto na narrativa quanto no jogo para descrever o espaço (ou universo ficcional) em que se manifestam.

Por outro lado, quando pensamos no jogo de forma mais genérica, a questão se torna um pouco mais complexa. Basta considerar a discussão de Metz sobre o signo cinematográfico (STAM, 2003). Entendemos que o cinema não se comporta como língua justamente pela mutabilidade de seu significante. Um plano tem infinitas possibilidades de composição, ao passo que uma palavra –

unidade mínima de composição textual – obedece a uma série de convenções de ordem fonética e gramatical. Não obstante, Metz percebe que o plano tem um outro elemento análogo no texto enquanto unidade mínima de significado: a frase, que mesmo sendo composta de palavras que obedecem a um código finito de signos, tem possibilidades inumeráveis de aplicações e articulações. Logo, Metz conclui que o cinema, mesmo não sendo uma língua, pode se comportar como uma linguagem, já que faz uso de uma combinação de signos para gerar significados diversos. Do mesmo modo, entendemos que não podemos abordar o jogo como uma língua, pois a exemplo do cinema seu signo não pode ser estabelecido a partir de um código único. Cada jogo dispõe, pois, de um código próprio, tão mutável quanto o número de jogos que podem ser criados.

2.3.1 FIGURAÇÃO E SUPORTE

Sobre como se configura semanticamente o jogo, um viés de análise é pela história da arte e a discussão modernista sobre suporte – este entendido enquanto um “conjunto de técnicas que define um veículo para transmissão de conteúdo” (JOBIM E SILVA & GAMBÁ JR., 2000). A partir do modernismo, há uma tentativa de condensar o discurso artístico no distanciamento sistemático de um projeto figurativo, priorizando a busca de sensações cada vez mais abertas pela exploração dos suportes (texto, pintura, escultura, etc.) em detrimento de sentidos fechados recorrentes nas narrativas: nas artes plásticas, das distorções figurativas até a arte metapictórica; na poesia, o dadaísmo e a poesia concreta; na música, o jazz, por aliteração; e no cinema, filmes de exposição e animações abstratas. De fato, desde o impressionismo em meados do século XIX, um discurso de outra ordem é gerado, deslocando-se do tema para a percepção (GAMBÁ JR., 2004).

À parte um possível questionamento sobre significados não-figurativos (um tema pertinente, muito embora controverso), a arte pós-moderna e contemporânea, refletindo uma convergência natural dos meios a partir de uma sociedade pós-industrial (MANOVICH, 2001), traz consigo tendências em que vários discursos e estilos são colocados lado a lado numa mesma obra. Retoma-se, num outro contexto, um projeto figurativo, porém imbuído de uma perspectiva intensamente intertextual, em que várias referências são combinadas de modo a re-significar as possibilidades de representação.

Os jogos, por sua vez, também passaram por um processo parecido de "desnarrativização" (e, posteriormente, de retomada da narrativa pela intertextualidade). De situações que simulam uma batalha ou caça, sistemas de regras vão sendo criados até tomar formas bem complexas e abstratas, como jogos casuais, certos esportes ou puzzles. A própria dicotomia teórica entre ludologia e narratologia possivelmente advém desse esvaziamento de conteúdo narrativo: jogos parecem ganhar uma autonomia enquanto artefato cultural na medida em que a simples articulação de regras proporciona uma experiência (um suporte próprio?). Mais tarde, no entanto, o advento dos jogos eletrônicos e sua convergência com meios audiovisuais "resgata" a narrativa, o que por muitos estudiosos e desenvolvedores é visto como um desvio do caráter essencialmente lúdico e não necessariamente figurativo dos jogos (FRASCA, 2003).

Um argumento que sustenta esse eventual desvio é encontrado num exemplo utilizado por Huizinga (1936, in: 2005): se a linguagem está associada à cultura, seria possível estabelecer duas linhas de evolução diferentes – uma para jogos (anterior à sistematização da cultura) e outra para a narrativa (das pinturas rupestres até as mídias digitais). Apesar de convergentes, conforme demonstrado na introdução deste trabalho, elas seriam diversas, o que numa abordagem essencialista poderia caracterizar a narrativa como um aspecto à parte dos games. No entanto, o exemplo utilizado por Huizinga para sustentar essa argumentação pode ser também considerado uma narrativa: quando filhotes de cachorros brincam, eles simulam uma situação ora de briga, ora de caçada – portanto, "jogam" tanto quanto "interpretam" aquela situação, o que se configura como um ato narrativo (nos termos de Caillois, uma *mímesis*). Neste sentido, a narrativa está presente nos jogos desde o seu início; e milênios depois, jogos eletrônicos apresentam tantas similaridades de linguagem com reconhecidos meios narrativos como literatura e cinema.

Os ludologistas aqui evocariam a distinção de Frasca (op. cit.) entre "simulação" e "representação": ao fingirem estar brigando ou caçando, os filhotes estão, na verdade, simulando uma situação aberta, e não interpretando uma história fechada. Esta argumentação pode, no entanto, ser rebatida por dois contrapontos narratológicos. O primeiro diz respeito à segunda oposição de Genette acerca dos limites da narrativa, exposta por Simons (2007) como resposta direta a Frasca: em última instância, opor simulação à representação é considerar que a narrativa é uma mera descrição de eventos já ocorridos, desconsiderando

assim a dimensão do discurso, aberta à performance do narrador. Além disto, se em tal contexto a representação é uma analogia feita à narrativa por considerar o caráter temporal de eventos concatenados, a simulação pode ser imediatamente comparada à descrição, que apenas institui as condições de uma situação, "suspendendo o tempo" e "expandindo a história espacialmente", conforme colocado por Genette.

2.3.2 REPRESENTAÇÃO E ESTRUTURA

Essa condição da simulação é melhor entendida com o nosso segundo contraponto narratológico: a noção de *tripla mimesis* de Paul Ricoeur (1983, in: 2010). Cada um dos três momentos do modelo clássico de narrativa (ordem existente / ordem quebrada / ordem estabelecida), está associado a um tipo de mimesis, como podemos visualizar no quadro abaixo (inclusive considerando outras tradições narrativas, como o Teatro Nô japonês):

Tripla Mimesis (Ricoeur, 2010)	Modelo Aristotélico Clássico (Vanoye, 2003)	Teatro Nô (Carrière, 1996)
mimesis I	ordem existente (apresentação)	JO (introdução)
mimesis II	ordem quebrada (desenvolvimento)	HA (decorrer)
mimesis III	ordem restabelecida (conclusão)	KIU (brilho)

Quadro 8: comparativo entre as visões da estrutura narrativa.

A simulação propõe condições para uma certa situação ocorrer, dando autonomia para os seus participantes agirem. Trata-se, portanto, da instituição de uma *ordem existente* (mimesis I), latente até que uma *ação* acontece. Se não antes – no estabelecimento de parâmetros ou na configuração de um certo universo ficcional a ser explorado numa jornada –, é aqui, no limite da suspensão da ação dentro de uma simulação, que a narrativa começa. Deste modo, a estruturação dramática da simulação é, no mínimo, uma narrativa prestes a ocorrer.

Por outro lado, a *ordem quebrada* (mimesis II, que para Ricoeur se caracteriza como a essência de uma intriga dramática) se integra a dois contextos

na narrativa lúdica: tanto como integrante de um contexto de simulação – um jogo “pede” para ser jogado a partir de um desafio proposto à tal ordem existente –, quanto do ato de jogar em si – já que é no contexto de desestabilização (ou não-resolução do escopo) que toda a experiência se desenvolve. Em termos campbellianos (in: VOGLER, 1997), trata-se de um “mundo especial” onde que se vive a aventura em torno de qual a história gira; ou, nos estudos de jogos, do campo diegético (CAILLOIS, 1990) ou círculo mágico (HUIZINGA, 2005).

Finalmente, chega-se à *ordem restabelecida*, ou o ponto de chegada, objetivo final do jogo. Para Ricoeur, a mimesis III se configura praticamente como uma nova ordem existente, que corrobora com a leitura estruturalista de Campbell: o arquétipo do herói se torna, depois de sua jornada, “senhor de dois mundos”. No jogo, a ordem restabelecida é marcada por uma vitória ou derrota – ou mesmo passagem para uma outra ordem ou estágio. Novamente, a narrativa e o jogo compartilham condições metafóricas e significantes.

Numa pesquisa anterior sobre estrutura narrativa nos jogos eletrônicos (FALCÃO, 2009), percebemos essas similaridades estruturais de forma mais clara. A partir da estrutura narrativa clássica em torno de uma única linha de eventos, elaboramos o conceito de *mapas narrativos*, uma interface de visualização multilinear em que se aplica ao planejamento de eventos dramáticos e objetivos o monitoramento de intensidade dramática, ritmo e mesmo consistência diegética. Esta elaboração está descrita na sequência de imagens a seguir:

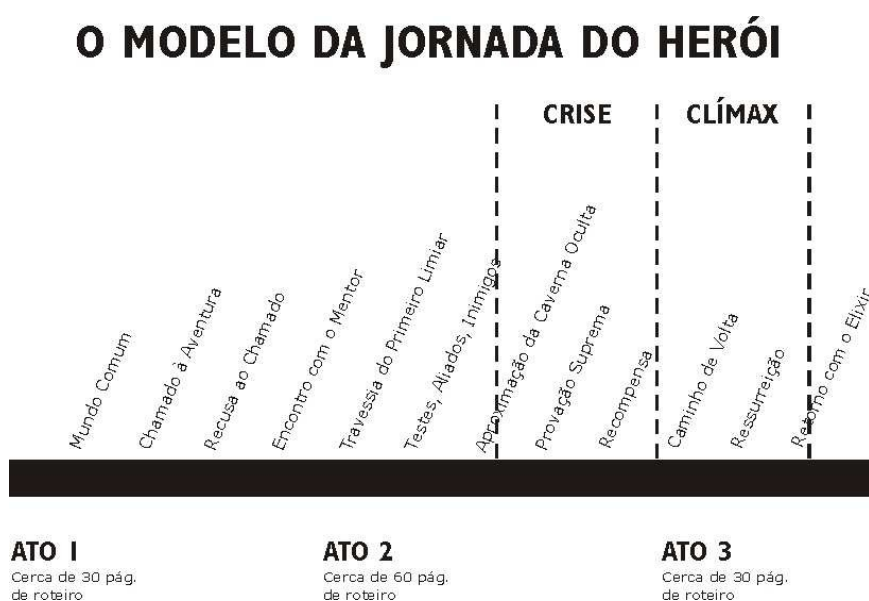


Fig. 5: modelo gráfico da jornada do herói (VOGLER, 1997 in: FALCÃO, 2009).

ESTRUTURA DO ROTEIRO CINEMATOGRAFICO

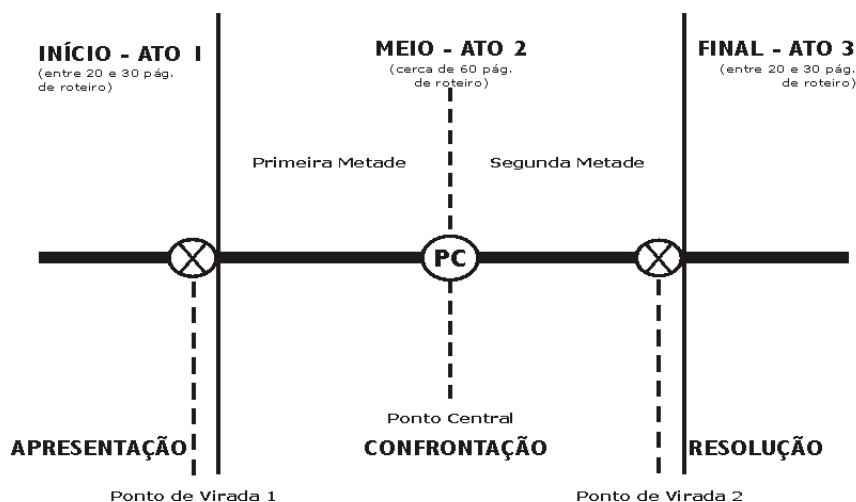


Fig. 6: gráfico da estrutura de um roteiro cinematográfico hollywoodiano clássico (FIELD, 1997 in: FALCÃO, 2009)

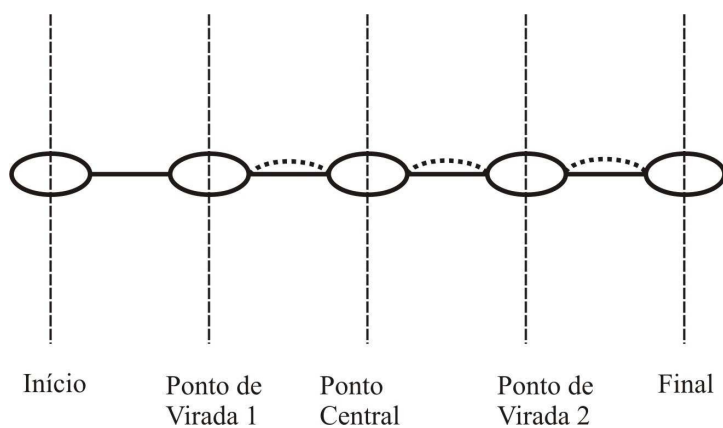


Fig. 7: gráfico da estrutura de um game linear (FALCÃO, 2009).

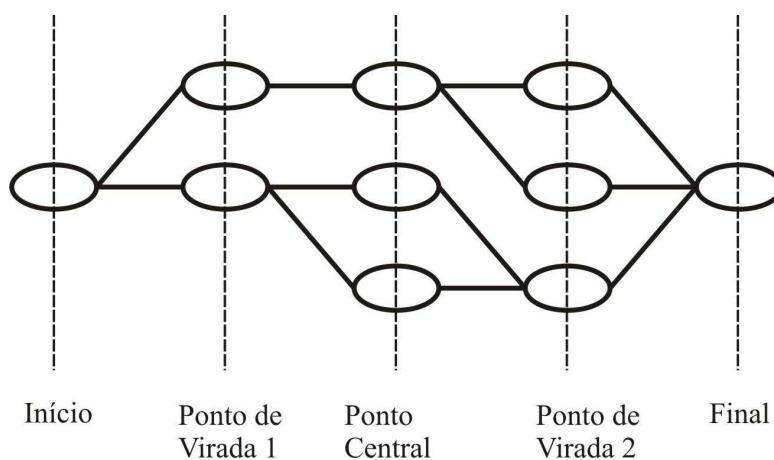


Fig. 8: gráfico da estrutura de um game multilinear convergente para um único final (FALCÃO, 2009).

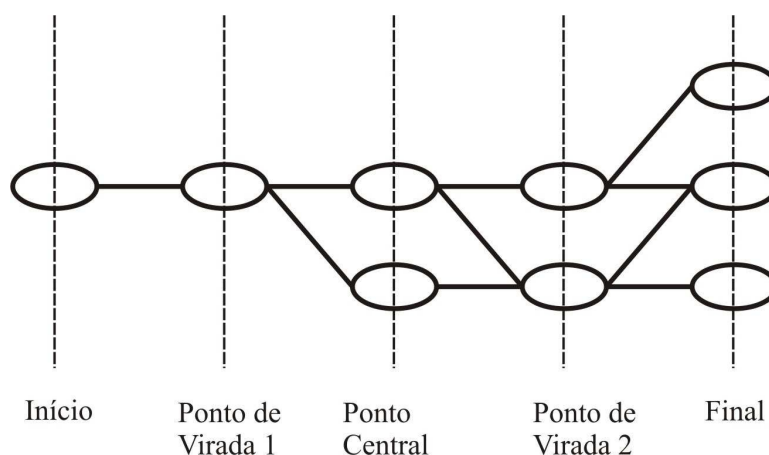


Fig. 9: gráfico da estrutura de um game multilinear divergente para vários finais (FALCÃO, 2009).

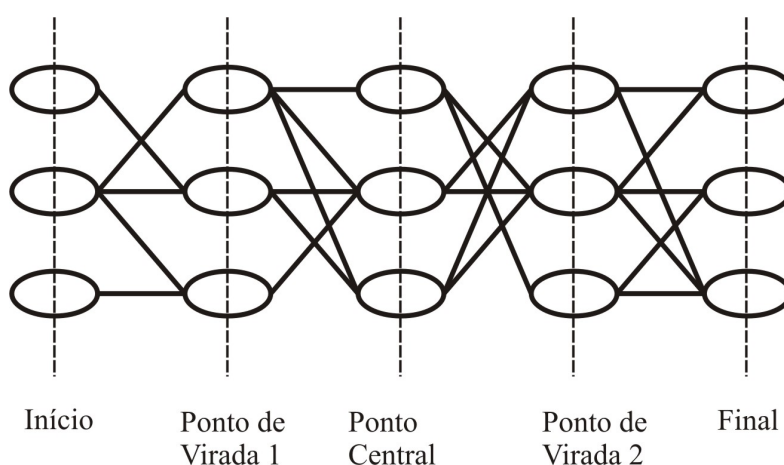


Fig. 10: gráfico da estrutura de um game multilinear divergente para vários finais (FALCÃO, 2009).

Ainda que num estudo introdutório à estruturação de games com apelo narrativo, já é possível inferir que, ao ser jogado, um jogo se desenrola de maneira linear, ao menos dentro da experiência imediata do jogador. O “universo diegético” do jogo está pontuado espacial e temporalmente, tanto por Huizinga (2005) quanto por Caillois (1990), em convergência às reflexões de Ricoeur numa obra filosófica mais próxima da narratologia: “O tempo torna-se tempo humano na medida em que está articulado de modo narrativo, e a narrativa alcança sua significação plenária quando se torna uma condição da existência temporal.” (2010, p. 93)

Guardada a linearidade da experiência temporal mesmo dentro dos estudos de jogos (SIMONS, 2007), a estruturação narrativa sofre de fato uma variação relevante ao ser relacionada com o hipertexto enquanto nova configuração de suporte das escrituras na contemporaneidade. Em oposição ao tempo da oralidade

primária e ao da escrita, Pierre Levy (1995) pontua um terceiro estágio da relação da humanidade com a linguagem: a informática. Esta influencia diretamente no modo como o ser humano trata a tal narrativização celebrada pelos estudiosos da linguagem, a partir de uma modificação sistemática da relação com o suporte. No tempo da informática, segundo Jobim e Souza & Gamba Jr.: “o pensamento pode ser representado como um texto que se ramifica, construindo, na confluência de diferentes vozes e imagens, um equilíbrio entre o espaço, o tempo e o sujeito”. (2000, p. 108)

2.3.3 BACKSTORY E FORTHSTORY

O que caracteriza, então, a experiência narrativa de um jogo em particular? O que pode conciliar a disposição espaço-temporal do hipertexto com a temporalidade das experiências humanas num campo tão ambíguo, égide da conciliação entre significação e atuação direta?

Numa perspectiva mais acadêmica do game design, Salen & Zimmerman (2004) dividem a narrativa no jogo em duas categorias: a narrativa embutida e a narrativa emergente. A primeira é estabelecida como aquela implícita em jogos que se utilizam de uma história para definir seus objetivos. A segunda diz respeito à história que surge da experiência do jogador. Aqui falamos, não obstante seu enfoque prático de ciência aplicada, a um contexto acadêmico que, por si, deve reconhecer outras instâncias para um estudo de cunho científico. A indústria, por seu lado, reconhece o termo *backstory* como uma “história de fundo” ou uma “história anterior” – uma trama que contextualiza e define objetivos a partir da qual o jogo acontece e com a qual este interage. A *backstory*, assim, é análoga ao conceito de narrativa embutida, presentes nos jogos com apelo narrativo.

Do mesmo modo, outros processos de game design mais difundidos tendem a tratar da narrativa como um recurso complementar à jogabilidade. As sistemáticas estabelecidas nestes trabalhos elencam os elementos narrativos em “caixas de ferramentas” (ROLLINGS & MORRIS, 2000) ou propõem passos para elaborar e checar o conteúdo narrativo dos jogos (SCHELL, 2011). Em ambos os casos, o olhar para a narrativa é limitado à contextualização de um *backstory* em jogos de apelo narrativo – portanto restrito à narrativa embutida. Não se pensa numa reverberação prática da narrativa emergente – não apenas enquanto fenômeno a ser observado academicamente, mas sobretudo como um aspecto da

jogabilidade a ser considerado na atividade do game design, prefigurando suas relações com a *backstory* e com outras dimensões do jogo no momento em que está sendo jogado.

Nos estudos literários, um confronto análogo entre narrativa embutida e narrativa emergente já foi visitado por Eco (1994), sob os termos de *narrativa modelo* e *narrativa empírica*. A narrativa modelo diz respeito à intenção do autor de um texto quanto a efeitos que ele espera causar no leitor. A narrativa empírica se refere à experiência de leitura em si, cujas interpretações escapam de uma prefiguração precisa. Quando pensamos no conteúdo interativo direto dos jogos, porém, há uma sutil diferença de concepção entre a narrativa modelo, prefigurada na literatura, com a *narrativa embutida* dos jogos: a última engloba todos os aspectos narrativos relacionados à *backstory*, inclusive aqueles que vão sendo descobertos pelo jogador. A *backstory*, portanto, liga a prefiguração com a própria experiência – isto é, conecta a narrativa embutida com a emergente. Ao fazer uma comparação às ideias de Eco, entendemos que a narrativa modelo abrange todo o *backstory*, inclusive os conteúdos a serem acessados durante a experiência (efeitos previstos pelo autor / estágios previstos pelo designer). Já a narrativa empírica se isola em algo não-prefigurado, como se correspondesse apenas às ações do jogador. A experiência do leitor (narrativa empírica) pode, portanto, tangenciar a intenção do autor (narrativa modelo), muito embora isto não possa ser afirmado. O game designer, por outro lado, tem como foco a própria experiência do jogador – focado que está na funcionalidade do projeto de que é responsável –, o que necessariamente deve conectar a narrativa embutida à narrativa emergente. Há, portanto, uma necessidade premente de fazer essa conexão numa perspectiva metodológica.

Um outro problema é o fato dos conceitos de narrativa embutida e emergente estarem ligados à narrativa *figurativa* de uma *backstory*, com referencial representativo de uma situação geralmente visual, ou visualizável. Conceitos mais abertos de narrativa, essenciais para entender um discurso em nível metalinguístico, são excluídos do contexto epistemológico dos jogos. Se conseguimos unir prefiguração e experiência sem a necessidade de recorrer a um contexto figurativo, estamos lidando com um discurso genuinamente lúdico, aplicável a perfis de jogos dos mais diversos.

Propomos, então, um termo cujo objetivo é lidar diretamente com esta problemática: uma *forthstory*, ou “história à frente”. Se a *backstory* é uma

contextualização semântica do cenário onde o jogo acontece e todos os aspectos narrativos prefigurados, a *forthstory* é a narrativa gerada pelo ato de jogar em conjunto com suas implicações na jogabilidade prefigurada. Mesmo quando um jogador não necessita de informações acerca de uma história para jogar, ele tem que decodificar as regras e mover-se dentro da mecânica do jogo – submetendo-se, portanto, a uma articulação de signos e uma ação sobre eles: entende-se e interpreta-se os sinais do jogo, planeja-se, executa-se e se avalia. Remetendo às ideias de Ricoeur, o jogador percebe o tempo transcorrido a partir dessa “narrativização”, por assim dizer, porém tem consciência do seu papel ativo em tal construção de um *discurso*. A *forthstory* demonstra que, mesmo que nem todo jogo possa ser *essencialmente* narrativo, todo jogo *desempenha* uma narrativa. E aí, acreditamos, é onde reside a maior particularidade da narrativa interativa: a conciliação entre prefiguração e experiência. Tal conciliação dialoga diretamente com a noção de *dispositivo* aplicado a formas narrativas anteriores como o cinema, bem como a suas variações.

Sem o isolamento ontológico de uma linguagem mas considerando seus usos, podemos abranger de forma mais adequada a narrativa lúdica. *Backstory* e *forthstory*, portanto, são conceitos que podem nos ajudar a entender melhor as implicações de uma articulação de signos específica dos jogos, e portanto sua capacidade de veicular narrativas, comportando-se, assim, como um meio cujas particularidades de discurso devem ser contempladas, se não para atingir uma expressão mais própria, para oferecer novos caminhos e métodos de concepção, desenvolvimento e avaliação.

3 CONFRONTO

Na esteira das tensões teóricas expostas no capítulo anterior, chegamos a um confronto mais direto de visões e procedimentos de modo a sistematizar uma série de conceitos que nos permita formular nosso modelo de análise, propósito maior desta pesquisa. A questão básica da estruturação da linguagem no jogo – o debate narratologia versus ludologia – já nos parece conciliado, uma vez que entendemos que simulação e representação são instâncias de um processo metafórico mais amplo, em que descrição e narração se complementam em dimensões de espaço e tempo. De forma análoga, podemos estabelecer também as próprias disciplinas como complementares, promovendo uma aproximação entre abordagens tradicionais dos estudos de linguagem e formas mais abertas para lidar com o suporte de escrituras hipertextuais.

Este capítulo de alinhamento entre as referências teóricas da pesquisa e elaboração do modelo de análise, deste modo, se inicia atacando diretamente duas das tensões levantadas anteriormente: o debate artefato e meio no contexto do game design – como forma de analisar as características do dispositivo lúdico enquanto articulador de linguagem – e, de forma mais pragmática, uma integração entre narrativa e jogabilidade dentro de uma única esfera analítica e expressiva. A partir do entendimento (1) de uma natureza dupla do jogo enquanto produto cultural e (2) de uma aplicação mais sistemática da jogabilidade enquanto articulação de sentido, partimos para o estabelecimento de analogias entre gêneros narrativos para trazer à tona um conjunto de componentes relevantes para a nossa proposta. Logo, passamos para a elaboração do modelo de análise propriamente dito, mantendo as analogias entre gêneros como guia metodológico para a sua compreensão.

3.1 MEIO E ARTEFATO

As discussões sobre suporte nas artes e meios de comunicação se iniciam desde os questionamentos platônicos sobre a legitimidade da representação da realidade (mimesis) enquanto estatuto cultural. Para lidar com o problema, campos de estudo surgiram dentro da filosofia e do próprio âmbito das artes, paulatinamente ganhando autonomias próprias: a poética, a história da arte, a

estética e, mais recentemente, os estudos de mídia. Estes últimos, mais próximos do nosso objeto de pesquisa por questões históricas recentes, são advindos da emergência dos *mass media*, ou meios de comunicação de massa – veículos de mensagens com alta capacidade de reprodução, distribuição e circulação entre setores diversos da sociedade (ECO, 1964). Suas origens remontam à criação da imprensa por Gutenberg no século XV, em que o processo de produção de livros é aperfeiçoado pela técnica de impressão de caracteres móveis. São criadas, assim, as condições para toda uma lógica de acesso à cultura sem precedentes na história, uma vez que tornava mais ágil e mais barata a produção de uma obra.

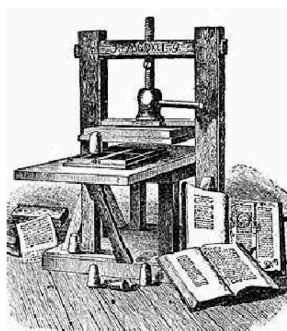


Fig. 11: A imprensa, criada por Johannes Gutenberg por volta de 1440.

No século XIX, com o surgimento da fotografia e posteriormente do cinema, a “revolução” iniciada por Gutenberg avança ao campo pictórico, o que logo influencia mais diretamente a filosofia da arte: de sofisticados aparatos tecnológicos, as técnicas de reprodução começam a ser assimiladas ou mesmo a se converter em veículos de apreciação estética. As funções dos meios de comunicação de massa, assim, passam a abranger desde informativos periódicos impressos até uma inovadora forma de arte, pondo em questão os próprios parâmetros de apreciação artística até então (BENJAMIN apud LEBRUN, 2006; DUBOIS, 2004).



Fig. 12: Fotograma de “O homem com a câmera” (“*Chevolek s kino-apparatom*”), de Dziga Vertov, 1929.

O espaço institucional ocupado por esses veículos – aliado a uma lógica industrial advinda de novos hábitos de consumo mediante à produção de itens em série – termina por ampliar consideravelmente o mercado de arte, fundindo-o ao do entretenimento. O volume intenso de circulação de conteúdos (e lucros em torno deles) leva ao surgimento do que é conhecido como *cultura de massa*. Assim como na indústria de bens de consumo, também o conteúdo cultural é produzido na tendência de “um para muitos”, abrangendo e popularizando atividades de fruição estética antes restritas a elites sociais e econômicas. O próprio cinema ganha importância no cenário da arte pela sua alta de popularidade e pelo engajamento de artistas interessados em novas dinâmicas de criação e produção.

Durante o século XX, de fato, o cinema ganha ares de principal veículo de comunicação e consumo cultural, estabelecendo parâmetros de linguagem e mecanismos de dispositivo que vão influenciar não apenas meios criados posteriormente (como a televisão), mas também o fortalecimento de um mercado de entretenimento, dado seu alcance em termos econômicos e também linguísticos. Deste modo, assume uma posição hegemônica em termos de faturamento (ANDREW, 2002; STAM, 2003). Além do acesso à informação, por outro lado, os lares humanos vão adquirindo também um número crescente de eletrodomésticos no decorrer do século. Testemunha-se, deste modo, uma presença cada vez maior das máquinas no cotidiano das pessoas – processo emblemático pela utilização da tecnologia digital em praticamente todas as atividades humanas (GOSCIOLA, 2008).

Os meios de comunicação, compreendidos como uma ferramenta de extensão dos sentidos, também são diretamente impactados pela revolução computacional. Para além do amplo acesso e alta circulação de informações proporcionado pelos *mass media*, surge, a partir do desenvolvimento tecnológico, a possibilidade de interagir diretamente com o conteúdo: um “canal de retorno”, por assim dizer, no fluxo das mensagens veiculadas (JOHNSON, 2001). Esse mecanismo dá vazão a um novo modo de lidar com conteúdos midiáticos, o que é, na verdade, expressão de um processo mais amplo da sociedade humana: a migração de uma lógica industrial – um mesmo produto produzido para um público heterogêneo – para uma pós-industrial – em que a personalização de produtos ganha espaço em diferentes mercados e setores, gerando uma gama múltipla de produtos para públicos diversos (MANOVICH, 2001). No caso da

relação com a mídia, termos como “espectador”, “leitor” ou “audiência” (de conotação mais passivo diante da informação) vão cedendo lugar a “usuário”, “interator” ou “operador” (GOSCIOLA, op. cit). Assim, os *new media* (ou novos meios de comunicação ou, ainda, meios digitais) vêm à tona, traduzindo esta via de mão dupla na produção e circulação de conteúdos. Manovich (2001) elabora sobre a linguagem desses novos meios a partir de sua relação direta com a tecnologia. Pelo fato de serem meios digitais, cujo funcionamento – tanto técnico quanto cultural – depende de uma lógica discreta, sua representação assume apenas valores inteiros: do fotograma filmico à transcodificação dos sistemas interativos diretos.

Deste modo, o cinema seria, para Manovich, o primeiro meio digital, uma vez que sua unidade básica é o fotograma, uma imagem estática quando tomada isoladamente. No entanto, não é apenas esse dado físico que faz do cinema um meio digital, mas a própria linguagem que se forma a partir deste fato. A tradição formativa da teoria do cinema, cunhada a partir da perspectiva da linguística saussuriana, sistematiza a mensagem cinematográfica a partir da articulação dos planos – uma imagem contínua composta, por sua vez, de uma sequência de fotogramas. O conceito de montagem, de fato, consiste em constituir sentido pelo arranjo de um conjunto de planos, ou seja, pela justaposição de imagens autônomas (ANDREW, 2002; STAM, 2003). É na mente humana, a mesma que aceita a ilusão de movimento causada pela exposição de quadros estáticos em sequência, que se constrói o sentido filmico, numa atividade constante de associações. Deste modo, a percepção de um todo desde partes isoladas proporcionada pela linguagem cinematográfica opera numa lógica discreta, similar àquela dos meios digitais.

Além deste aspecto metalinguístico, o cinema exerce uma outra influência fundamental nas novas mídias: sendo o primeiro meio que se utiliza da imagem em movimento e, logo em seguida, da integração de imagem e som produzidos de forma mecânica, a sétima arte estabelece uma série de parâmetros e convenções audiovisuais, revelando-se um caráter essencialmente *híbrido* desde sua gênese. Murch (1999) inicia sua reflexão sobre suporte digital no cinema comparando-o ao conceito romântico da *Gesamtkunstwerk*, ou “obra de arte total”, capaz de reunir todas as artes existentes. Para Panofsky (1969, in: COSTA LIMA, 2000), a linguagem cinematográfica assimila novos códigos a partir do que ele chama de princípio da coexpressividade:

Se temos idade bastante para nos lembrar do período anterior a 1928, nos recordamos do pianista de outrora que, de olhos grudados na tela, acompanhava os acontecimentos com uma música adaptada ao seu clima e ritmo; e também nos recordamos do sentimento estranho e espectral que se apoderava de nós quando esse pianista deixava seu posto durante alguns minutos e o filme rodava sozinho, a escuridão obsedada pelo matraquear monótono da máquina de projeção. Mesmo o filme silencioso, então, nunca era mudo. O espetáculo visível exigia sempre, e obtinha um acompanhamento audível que, desde o começo, distinguia o filme da simples pantomima e chegava a classificá-lo – *mutatis mutandis* – ao lado do balé. O advento do cinema falado significou não tanto um “acrécimo”, como uma transformação: a transformação do som musical em forma falada e, portanto, da quase-pantomima numa espécie inteiramente nova de espetáculo. (p. 351)

Transcendendo uma abordagem ontológica da linguagem, passamos à esfera do dispositivo. Conforme mencionado anteriormente, trata-se de pensar linguagem e suporte dentro de um contexto mais complexo, levando em consideração suas relações com pessoas, espaços, instituições, momentos históricos, etc. O sistema da linguagem, assim, se submete a um sistema mais amplo, cujos componentes inevitavelmente influenciam e são influenciados uns pelos outros. Nesta perspectiva, o dispositivo cinematográfico integra não apenas a linguagem do filme exibido, mas também seus espectadores, suas condições de exibição, suas implicações sociais e assim por diante (STAM, 2003).



Fig. 13 e 14: Plateias de cinema no seu dispositivo clássico.

No século XX, o dispositivo cinematográfico testemunha uma série de mutações (MACHADO, 1997; XAVIER, 2005): à parte uma linhagem de artistas que pressupõem o cinema um meio mais plástico do que narrativo, experimentos de formatos de exibição, reconfiguração de público e propósitos expressivos apontam para uma diversidade nos usos da imagem em movimento projetada. Conceitos artísticos emergentes como o cinema de exposição, cinema expandido e vídeo arte, entre outros, põem à prova o modelo tradicional de cinema, baseado na caixa característica do teatro de palco italiano. Além disto, a televisão e os formatos de vídeo caseiro (VHS, Betamax e, posteriormente, o DVD e o Blu-Ray) também se apresentam como variações difundidas do dispositivo clássico, não apenas no estatuto estético, mas também social.



Fig. 15 e 16: Exemplos de cinema expandido, uma mutação do dispositivo clássico.



Fig. 17 e 18: Experimentos em realidade aumentada, id.

Vimos que o surgimento do computador como item básico em lares, escolas, escritórios e outros espaços cotidianos adiciona o elemento da *interatividade* – o tal canal de retorno de um “usuário” ao invés de um “espectador”. Do ponto de vista do dispositivo cinematográfico, entretanto, esta mutação é um pouco mais complexa: interagir não é apenas operar sobre o conteúdo, modificando-o. Pode haver mais interação numa tela de Pollock (enquanto geradora de sensações diversas) do que num site completamente

operável (porém limitado em termos de acesso a conteúdos). Convém, portanto, definir que tipo de interatividade estamos falando. Neste sentido, Manovich (2001) propõe uma sistemática interessante. Para ele, não há sentido em dizer que uma mídia computacional é interativa, uma vez que tal assertiva é básica e não acrescenta muito à sistematização de seus atributos de linguagem – trata-se, portanto, de uma tautologia pouco aplicável e vaga. No mais, qualquer conteúdo midiático pode guardar algum grau de interatividade. Assim, ele prefere qualificar processos que usam a interatividade de formas diferentes do que usar a palavra como um conceito fechado. Um desses processos é estabelecer dois tipos básicos de interatividade: uma *aberta*, que se relaciona às interpretações e atribuições de sentido por parte do usuário e não mediada por regras ou mecanismos programáveis, e uma *fechada*, que se refere a um sistema e às interferências operacionais nele, portanto submetida às normas de funcionamento daquele sistema. Note-se que, nesta distinção, não se categoriza a interatividade – mais do que isso, ressalta-se aspectos que podem, inclusive, coexistir numa mesma mídia.

Os parâmetros de operação e gerenciamento autônomo de conteúdo oriundos da interatividade fechada são levados a níveis mais sofisticados de vivência quando a intercomunicação entre milhões de terminais no mundo todo torna-se possível a partir da internet. Espaços virtuais, antes restritos a mídias específicas ou sistemas internos, assumem proporções cada vez maiores através de redes sociais e outros ambientes de contato entre os usuários. O alto consumo de informações disponíveis – em números que logo escapam ao controle institucional – traz para a cultura a mesma lógica pós-industrial de personalização de bens, ao passo que se dispõe, senão tão somente de um imenso leque de escolhas, da possibilidade de construção de conteúdos individualizados.

Diante desta significativa mudança paradigmática no campo da cultura e da comunicação, os *videogames* ganham força como produto rentável justamente por conjugar elementos expressivos, estéticos e técnicos provenientes dos meios de comunicação de massa (em especial do cinema) com pressupostos de interação (tanto fechada quanto aberta) para articulação de conteúdos. No tocante ao aparato tecnológico, podemos pensar nos games como mais uma mutação do dispositivo cinematográfico: o jogador coloca-se diante de uma tela que exhibe imagens em movimento. A linguagem audiovisual utilizada também é influenciada diretamente por convenções e usos da gramática cinematográfica. Há, além disto, uma outra “herança” mercadológica do cinema: se dentro do

contexto da cultura de massa os filmes geravam as maiores receitas para o mercado de entretenimento, o atual século testemunha o início de uma tendência de ascensão dos videogames rumo ao primeiro posto de sucesso. Um exemplo disto é o desempenho de *Grand Theft Auto IV* (Rockstar Games, 2008): no dia de seu lançamento em abril de 2008, o jogo alcança a marca de US\$ 310 milhões e entra para o Guinness Book como o produto de entretenimento com maior receita no primeiro dia de vendas. É inegável, portanto, que os videogames sejam uma importante chave de leitura para entender os meios digitais, seus impactos e usos midiáticos.



Fig. 19 e 20: Screenshots de *Grand Theft Auto IV* (Rockstar Games, 2008).

Não obstante, os games não parecem descender de uma única linha do tempo: sua essência lúdica aponta para uma certa autonomia enquanto sistematização de um certo comportamento, por vezes até mais instintivo do que linguístico ou cognitivo (HUIZINGA, 1936 in: 2005). E se considerarmos as questões levantadas pelos ludologistas quanto à estruturação da simulação e ao arranjo de componentes num sistema (FRASCA, 2003; ESKELINEN, 2001), é plausível considerar que um objeto cultural de outra ordem se manifesta, com um caráter tão híbrido e mutável já na sua origem que se desvia da linha da representação prefigurada. Além disto, suas características essenciais (escopo, regras, mecânica, estratégias, etc.) parecem denotar uma função social diferente daquelas desempenhadas pelas narrativas míticas ou anedóticas, pressupondo uma variabilidade de resultados que depende, para usar a terminologia proposta por Manovich (2001), de uma *interatividade fechada* por parte de quem o joga, fugindo à ritualística recorrente das representações figurativas.¹

¹ No jogo, há sempre uma parcela de interatividade aberta, pois a leitura e interpretação da situação é necessária para tomar decisões e executar uma jogada; por outro lado, esta só ocorre a partir da interatividade fechada, que pressupõe uma intervenção direta no sistema do jogo.

Indo adiante na nossa análise, o jogo, como objeto que precisa necessariamente integrar uma *função* (lúdica enquanto propósito, técnica enquanto funcionamento) a uma *forma* (estética enquanto interface de interação, linguística enquanto geradora de sentidos em que regras, cenários, estratégias e atitudes dialogam), pode ser enxergado pelo viés do design, atividade que tem como objetivo desenvolver produtos considerando essas duas instâncias (BÜRDEK, 2005). Deste modo, trata-se de um artefato com parâmetros de funcionamento e finalidade próprios que, no entanto, resulta na geração de significados e mesmo narrativas, ao proporcionar uma experiência a quem o joga e a quem lhe assiste. Testemunha-se no jogo – sobretudo a partir dos videogames – uma convergência entre essas duas linhagens: a de um *meio* de representação (dispositivo narrativo) com a de um *artefato* cultural que comporta um sistema interativo fechado. Como forma de explicar melhor este ponto, propomos uma comparação sistemática do cinema (enquanto meio) e do jogo (enquanto artefato).

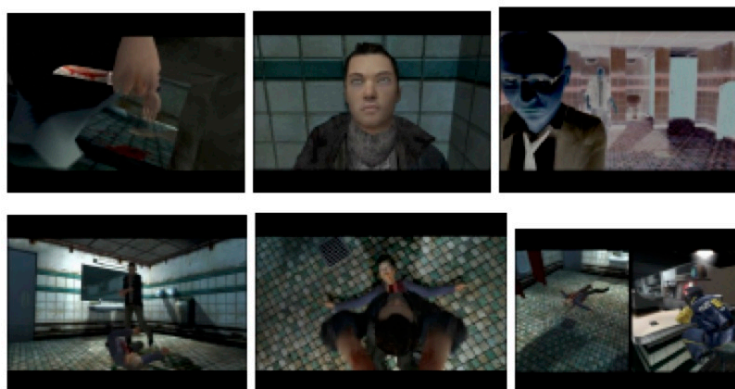


Fig. 21 a 26: Cutscene de abertura de *Fahrenheit – Indigo Prophecy* (Atari, 2000).

Em relação ao processo de concepção e desenvolvimento, um filme se vale de uma série de parâmetros de linguagem para ser criado. Trata-se, portanto, de uma *escrita*, ainda que não restrita a um “texto” linguístico, mas cujo fazer exige de um autor (ou de uma “função-autor”, no caso de uma perspectiva coletiva da autoria cinematográfica) a elaboração de uma mensagem de acordo com as possibilidades sintagmáticas do meio – nos termos de Metz (1977, in: BARTHES et al, 2008), por exemplo, plano autônomo, cena, montagem em paralelo, etc. No caso dos games, por outro lado, não se pode falar apenas de uma escrita, pois seu pressuposto de operação pelo jogador e consequente funcionamento em termos de sistema faz com que seja necessário pensar numa série de outros aspectos que transcendem a produção e a interpretação de conteúdos. Neste sentido, a criação

de games depende de um processo mais complexo de *design*, em que a escrita se integra a componentes funcionais.

No que diz respeito ao usuário, a diferença parece evidente: o cinema lida com um espectador, e o game com um jogador. Há respectivamente uma conotação de passividade e atividade em cada situação, porém lembramos aqui de como se aplica a interatividade à maneira de Manovich: todos interagem, em maior ou menor medida, ou em medida mais aberta ou fechada.

Quanto ao objeto produzido (ou produto em si), podemos à primeira vista qualificar um filme como algo prioritariamente estético e o jogo como prioritariamente lúdico. Mas são estas categorias opostas ou excludentes? Há algo de lúdico no estético, e vice-versa: não parece aleatório o fato de ambos os produtos estarem inseridos num mercado de entretenimento. Além disto, o jogo também tem funções estéticas, sobretudo aqueles de apelo narrativo, cujos atributos da história (tanto narrativos quanto plásticos) se integram à jogabilidade e à mecânica.

Finalmente, considerando a dimensão socioeconômica, apontamos para três possíveis cenários de convergência: o mais claro é o mercado de entretenimento que se vale da necessidade lúdica e estética do ser humano para criar bens de consumo proponentes de experiências válidas; um segundo é o âmbito da cultura, em que tanto um meio quanto um artefato são expressivos de valores, comportamentos, tradições, etc.; e um terceiro e talvez mais distante, é o campo artístico, no caso do cinema já fatural e do jogo ainda insipiente. (Sobre este último, trabalhos inovadores no campo da transmídia já podem apontar para um uso mais difuso de certos atributos lúdicos cujas características estão dentro do escopo desta pesquisa).

Como podemos ver, há no jogo mais convergências entre meio e artefato do que divergências. Isto aponta para uma natureza dupla e para uma necessidade de integrar diversas disciplinas. A seguir, abordando uma segunda tensão teórica, vamos procurar aproximar ainda mais os componentes narrativos dos lúdicos, tentando alinhar em nível metodológico a narratologia e o game design.

3.2 JOGABILIDADE E NARRATIVA

Do ponto de vista acadêmico, a percepção do jogo como um artefato-meio remete à noção de dispositivo cinematográfico: um conjunto de fatores integram mensagem e experiência numa rede de componentes interdependentes, “ativando”, por assim dizer, a linguagem. Esta ativação, conforme as acepções linguísticas expostas no capítulo anterior, se dá no âmbito do discurso. É neste uso prático da linguagem, acreditamos, que reside um possível rastreamento de fatores para analisar a narrativa lúdica – senão em termos essenciais, ao menos típicos.

Note-se que a opção por admitir um discurso dos jogos em nível linguístico não deve ser visto como uma posição arbitrária e forçada de encaixar mecânicas dentro de parâmetros narrativos. Trata-se, novamente, de uma chave metodológica: para entender mais profundamente uma linguagem dos jogos (ao ponto de articular e possivelmente compor a partir dela), a compreensão de como componentes narrativos se comportam no contexto dos jogos parece um caminho não apenas plausível, mas potencialmente produtivo. Neste sentido, com a devida precaução de relativizar posturas totalizantes, pode ser útil recorrermos aos estudos empregados na esteira da tradição linguística, tensionando concepções de modo a facilitar analogias para a elaboração objetiva de um conjunto de conceitos.

Parece interessante iniciarmos esta reflexão por um viés formalista. No início do século XX, Jakobson (in: STAM, 2003) e outros autores veem a narrativa como uma função da linguagem, e portanto não haveria sentido em diferencia-la por meio ou suporte. O que varia, para os formalistas, é justamente no *discurso* formulado em cada um desses meios: uma *literalidade* do texto literário (ou em que medida um autor se utiliza das características do suporte textual e das rotinas de utilização deste suporte para obter um certo efeito estético), uma *filmicidade* do filme, e assim por diante. Seguindo a mesma lógica, seria natural estabelecer a condição para um discurso lúdico o termo *jogabilidade* – utilizado tanto no mercado quanto na academia. Tecnicamente, a jogabilidade é, portanto, o conjunto de componentes e atributos que tornam um jogo jogável.

Guardada a limitação da concepção formalista – historicamente distante dos estudos sobre dispositivos híbridos da cultura contemporânea –, compreender a jogabilidade como característica essencial do discurso lúdico é uma analogia

importante para prosseguirmos esta reflexão de maneira sistemática. E sua ligação com as questões narrativas se tornam, assim, uma importante chave de leitura para a nossa análise.

Observando os desdobramentos dos estudos de linguagem diante do próprio desenvolvimento técnico dos meios expressivos, logo se admite que a narrativa transcende a questão do suporte e ganha nuances mais sofisticadas. Considerando a transição de uma aceção estruturalista para uma pós-estruturalista (ver figura abaixo), a narrativa passa a ser vista como uma dimensão da linguagem ao invés de um gênero discursivo.

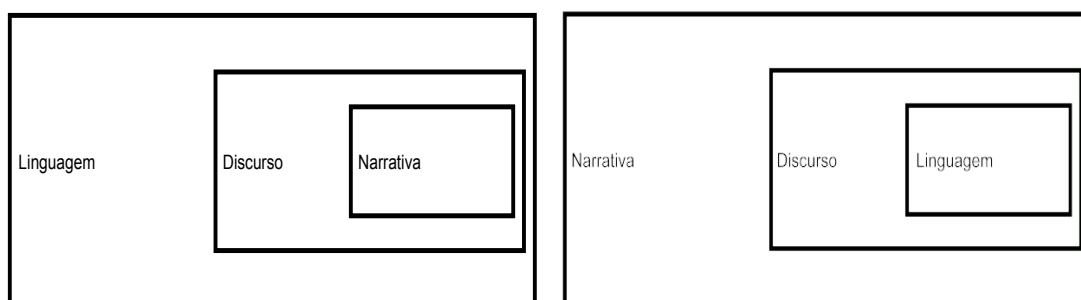


Fig. 27: Comparação entre as aceções estruturalista e pós-estruturalista (GAMBA JR. et al, 2009).

As implicações desta mudança de perspectiva são significativas, sobretudo quando pensamos em peças narrativas (conto, peça, romance, filme, etc.), aqui genericamente apresentada como uma história:



Fig. 28: História como associação de dois gêneros discursivos (REIS & LOPES, 2011).

Pela aceção pós-estruturalista, não se pode falar tanto de uma associação de gêneros discursivos, uma vez que elementos como narrativa e lirismo são ligados a funções da linguagem (VANOYE, 2003), ou mesmo dimensões (GAMBA JR. et al, 2009). É possível, no entanto, manter o modelo estrutural e propor uma

associação de outra ordem: a história contempla de forma recíproca uma dimensão narrativa da poética e uma dimensão poética da narrativa.

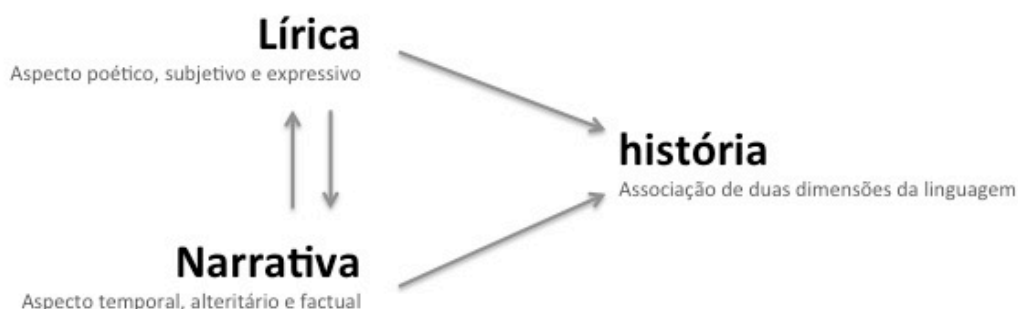


Fig. 29: História como associação de duas dimensões da linguagem.

Assimilando a acepção pós-estruturalista à composição linguística de uma história, voltamos ao contexto dos jogos. A narrativa no esquema acima engloba aspectos referenciais – *metaforizando* uma série de situações e ações, nos termos de Paul Ricoeur (2010) – e o lírico representa o que há de poético e expressivo – o que sugere uma atuação direta na forma da mensagem. O conceito mais genérico de dimensões de linguagem dialoga numa esfera menor com as instâncias da narrativa de Todorov (in: BARTHES et al, 2008): história e discurso. Vanoye (2003), por sua vez, apresenta dois conjuntos de convenções na narrativa: a ficção (o universo diegético e os eventos descritos, portanto, a história) e a narração (a forma de descrever os eventos, portanto, o discurso). A partir destas referências, podemos concluir que a história (ou uma narrativa de uma maneira geral) se constitui destas duas naturezas indissociáveis: uma eventual, descritiva e referencial; e outra formal, estética e estilística.

Como essa operação de linguagem seria caracterizada no jogo? Lembramos que Caillois (1990) diferencia uma atividade mais elaborada de regras e mecânica (*ludus*) de outra mais distensiva e descompromissada (*paidia*). Seria para o jogo a analogia justa à forma como a linguagem se comporta na história? *Ludus* proveria todo o caráter referencial necessário para garantir uma jogabilidade, enquanto *paidia* estaria centrada nas sensações mais puras geradas pelo ato de jogar (ou brincar). O modo como Caillois coloca, no entanto, refere-se mais a uma categorização de atividades (jogo e brincadeira) do que propriamente uma sistematização mais abrangente a propor associações. Neste sentido, cabe tomar o jogo – relacionado à *ludus* – como o objeto lúdico (em analogia à história como peça narrativa) a ser pensado.

Sabemos que no jogo há regras, procedimentos, técnicas e estratégias que fazem parte de uma mecânica. Em termos de linguagem, esses componentes servem a uma função referencial: quem joga invariavelmente precisa de informações acerca de tais componentes, ou ao menos deve chegar a obtê-las. O próprio jogo, por sinal, avança de acordo com as articulações estabelecidas por esta função, ao passo que fornece ao jogador os subsídios para monitorar sua performance, planejar suas ações e desferir esforço em executá-las. Essa função referencial-discursiva corresponde, no esquema de constituição da história, justamente à função narrativa, pois contempla o (1) factual com eventos concatenados por consequência da interação entre jogador(es) e mecânica, o (2) alteritário ao estabelecer o “círculo mágico” (HUIZINGA, 2005) e colocar o jogador numa situação diegética e o (3) temporal na medida em que promove o avanço do jogo no tempo, demandando do jogador constantes reinterpretações e novas decisões. De fato, esse movimento de efetivação do jogo é percebido e ativado por uma construção de significados desdobrada no tempo, o que define, para Ricoeur (2010), a “significação plenária” da narrativa. Estaria, portanto, toda a mecânica do jogo ligada a uma dimensão narrativa?

Antes de tentar responder a esta pergunta, convém examinarmos uma outra dimensão a ser associada. O jogo não tem necessariamente uma atribuição lírica, muito embora eventualmente possa desempenhar uma função estética (GALERA, 2010). Parece mais adequado falarmos da uma dimensão que lhe é mais peculiar: se na história o lírico diz respeito à articulação formal e ao efeito subjetivo proporcionado pelos significados gerados, no jogo é o *lúdico* que contém tanto o caráter distensor quanto o fator ativo do sistema, dando sentido e dinâmica à experiência – além, ademais, do espaço estabelecido para que ela ocorra. Neste sentido, a constituição do jogo em termos de discurso ocorre a partir da associação de uma dimensão narrativa com uma lúdica, resultando numa variação do esquema anterior:

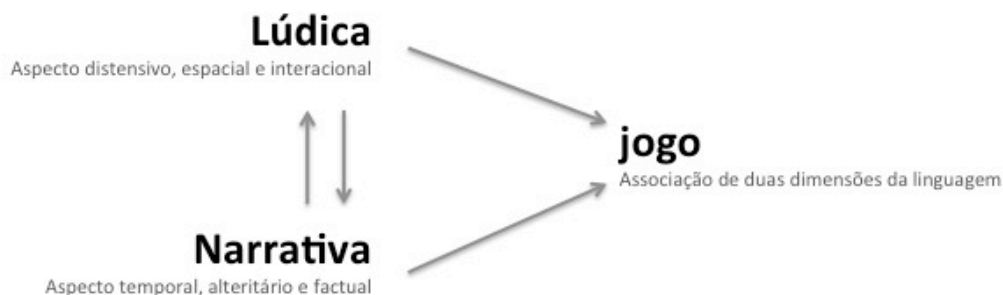


Fig. 30: Associação de dimensões da linguagem no jogo.

Vale destacar o esquema acima é uma representação do jogo quanto à sua formulação de linguagem, e não uma síntese ontológica do objeto cultural em si. Deste modo, pela leitura da acepção pós-estruturalista, colocamos lado a lado aspectos narratológicos e ludológicos, enxergando-os indissociáveis ao invés de excludentes. Trata-se de admitir o jogo como um gênero discursivo e gerador de significados, sem porém deixar de considerar as particularidades de sua construção de linguagem. Posicionando-se assim, é possível avaliar as características do discurso lúdico a partir da identificação de seus componentes linguísticos, usando uma estratégia de analogização de suas funções.

3.3 ANALOGIAS ESTRUTURANTES

Para chegar nesta identificação de componentes linguísticos, a metodologia estruturalista pode ser útil ao aplicar um modelo mais rígido de linguagem a contextos discursivos diversos. Dentro desta abordagem, a linguagem é entendida a partir de oposições estruturantes das unidades de significado, construindo funções diversas. Como vimos anteriormente, Barthes (2008) estabelece na literatura a *frase* como unidade mínima de significado, uma vez que nela há uma articulação discursiva a partir da justaposição progressiva de conjuntos de elementos (fonemas, palavras). No cinema, tradições teóricas diversas aceitam o *plano* como unidade mínima (STAM, 2003), sendo este um fragmento de imagem contínua que encerra em si vários componentes visuais (situação retratada, composição da cena, ação, relações entre luz e sombra, etc.).

Ao comparar estas duas unidades (e estes dois meios), logo verificamos a diferença de complexidade entre elas, ao ponto de Metz (in: BARTHES et al, 2008) contrapor as noções de língua e linguagem e estabelecer que a primeira está presente na literatura e ausente no cinema. Não obstante, a analogia, para Metz, é válida: ainda que tomando uma esfera mais complexa de signos mutáveis mas que geram significado quando num determinado conjunto, o plano se assemelha à frase, que por sua vez se vale da combinação de palavras diversas para significar, ainda que restrita ao código mais rígido da língua. No jogo, essa mutabilidade de signos é ainda mais acentuada quando consideramos o aspecto interacional do paradigma. O significado é apreendido e reelaborado a partir da ação do jogador, intervindo diretamente no discurso gerado.

Ao buscar um componente que sintetiza todo esse processo semântico, pensamos imediatamente na *jogada*. Esta traduz a essência da articulação do jogo, uma vez que envolve significação e ação num meio que se define fundamentalmente por essas duas instâncias.

Vale ressaltar que, por sua natureza operacional e interpretativa, a jogada se distancia ainda mais em complexidade do plano cinematográfico e da frase literária. Tais diferenças, aliás, revelam muito sobre cada uma dessas mídias e de como se constituem seus respectivos discursos. Na literatura, a frase obedece a convenções mais rígidas e se expressa através do código linguístico. No cinema, o plano, mesmo híbrido e escapando da visão saussuriana mais restrita quanto a uma autonomia significativa, ainda pode ser considerado como algo interno à linguagem. Em outras palavras, a frase está no texto (e não na leitura), e o plano está no filme (e não na projeção). A jogada, a princípio, parece ser uma ação externa, visto que é desempenhada por alguém de fora do sistema prefigurado da linguagem. No entanto, quando relativizamos os papéis e funções, entendemos que a expressividade do jogo está na mutabilidade do próprio discurso, formulado não apenas pela sua prefiguração, mas pela atuação sobre ela. Numa perspectiva ontológica, o jogador está *dentro* do sistema – torna-se parte dele e cria sentido a partir disto. Se pensamos em estabelecer algo a diferenciar o discurso lúdico de outros discursos, devemos partir desta via dupla de manifestação de sua linguagem.

Assim, na nossa tentativa de sistematização da *jogada* como componente de uma linguagem, constatamos seu alto grau de variabilidade, o que por sua vez expressa a complexidade do próprio meio discursivo. Na reflexão sobre suas características funcionais, constatamos que se trata de uma unidade de discurso que se manifesta em pelo menos quatro níveis: *perceptivo* (ao analisar a situação de jogo), *estratégico* (ao definir seu movimento), *operacional* (ao entender suas possibilidades de movimento e como executá-los) e *técnico* (ao executar o movimento).

Para entender melhor esta sistematização da jogada, pensemos a uma partida de tênis, por exemplo: um jogador saca para o outro, que deve responder rebatendo a bola de modo que ela bata uma vez dentro dos limites da quadra e fique fora do alcance do adversário.



Fig. 31 e 32: Início de jogada no tênis – preparação para saque e devolução (ocorrência dos níveis perceptivo, estratégico e operacional).

Ao analisar a situação de jogo (nível perceptivo) e raciocinar dentre as possíveis qual seria a melhor resposta ao saque (nível estratégico), o jogador que recebe o serviço escolhe um certo golpe e direção (nível operacional) para tentar vencer o ponto. Da parte do sacador, há de se pensar no momento e no histórico da partida (nível perceptivo), analisando qual é o ponto mais fraco de recepção de seu oponente (nível estratégico) e escolhendo o efeito, direção e força e empregar no saque (nível operacional).

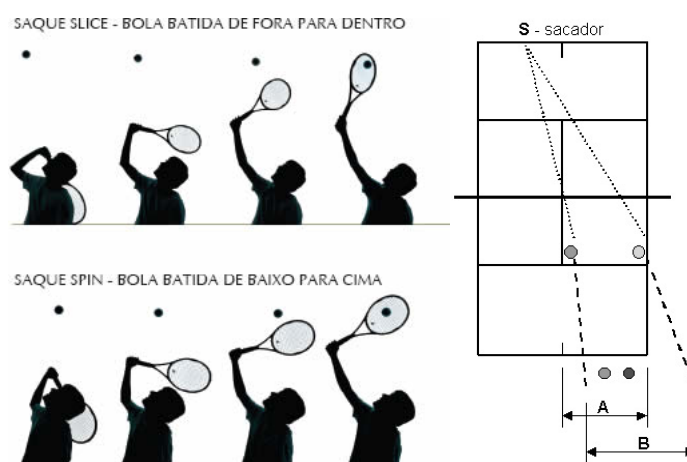


Fig. 33: Opções de técnica de saque e posições de recepção no Tênis. (ocorrência dos níveis perceptivo, estratégico e operacional).

Eis que o sacador inicia a jogada (o saque) ao que o receptor deve responder (a devolução): e então, dependendo de como cada jogada é realizada (nível técnico), temos um resultado, que pode ser a finalização do ponto com o resultado favorável para um dos lados, ou uma (e outra) nova jogada com a bola em jogo, repetindo-se este roteiro de forma dinâmica e contínua, até que um dos dois consiga completar sua jogada de modo a vencer (ou erre sua execução de modo a perder) o ponto.



Fig. 34 e 35: Jogada do sacador no tênis (ocorrência dos 4 níveis).



Fig. 36: Jogada de devolução no tênis (ocorrência dos 4 níveis).

No mais, também entendemos que a jogada nem sempre acontece, ao contrário da frase no texto literário e do plano no filme, de uma forma discreta, ou seja, como um elemento em que se pode distinguir claramente o seu início e seu fim. Não raramente, uma jogada pode se fundir a outra subsequente ou, no caso de um jogo coletivo em equipes, por exemplo, ocorrer simultaneamente a outra, ou ainda constituir com outros movimentos uma jogada maior. Para não limitar a sistemática da narrativa lúdica, há de se considerar essa característica de flexibilização e relativização de sua unidade mínima.

A este ponto, trazemos para a discussão o conhecimento sistematizado no design de jogos para enumerar componentes considerados essenciais da jogabilidade. No capítulo anterior, identificamos tais componentes a partir da definição de jogo de Salen & Zimmerman (2004) em conjunto com a sistemática da mecânica por Schell (2011). Já constatamos não ser uma tarefa fácil chegar a uma opinião consensual a respeito – nem para uma definição, e menos ainda para um conjunto de componentes fundamentais. Ainda assim, parece pertinente e razoável resgatarmos a síntese teórica feita por Salen e Zimmerman (2004), por ser tão objetiva quanto flexível: “O jogo é um sistema no qual jogadores se engajam num conflito artificial, definido por regras, que apresenta um resultado quantificável”. Relembramos, a seguir, o quadro de componentes da jogabilidade estabelecido no capítulo anterior:

ELEMENTO	DESCRIÇÃO
Jogadores	<i>Os agentes ativos do jogo.</i>
Ação (Jogada)	<i>Movimentações do jogador (ou do avatar do jogador); o que o jogador pode fazer.</i>
Regras	<i>Definição de espaço, objetos, ação, suas relações e as consequências disso.</i>
Objetivos / Escopos	<i>O propósito principal do jogo, o resultado desejado do jogador que deve resolver o conflito artificial a que ele se submete.</i>
Espaço	<i>Uma área determinada (“círculo mágico”) onde a disputa tem lugar.</i>
Sistema	<i>A configuração geral (dispositivo) na qual o jogador joga o jogo.</i>
Objetos	<i>Qualquer coisa vista ou manipulável dentro do jogo (personagens, itens, escores, moedas, etc.), seus atributos e estados.</i>
Habilidade	<i>A capacidade do jogador de executar ações e obter êxito de acordo com as regras.</i>
Acaso / Probabilidade	<i>Interação entre os elementos acima.</i>

Quadro 9: Elementos da mecânica de jogo considerando Schell (2011) e Salen & Zimmerman (2004).

Continuando nossa estratégia de estabelecer analogias estruturantes de um discurso, a sistematização de Todorov (in: BARTHES et al, 2008) acerca das categorias da narrativa pode nos fornecer um caminho profícuo. Vimos que, a partir da reflexão formalista, conjuntos de componentes gerais são sugeridos: a história (*o que é contado*) e o discurso (*como é contado*). Compilamos esses elementos no quadro 1 deste trabalho (p. 23) componentes sugeridos por Todorov e também outros conceitos expostos por Vanoye (2003), Barthes e Genette (op. cit.).

Passamos, então, para a composição de um conjunto de componentes do discurso lúdico a partir destas analogias, procurando relacionar os elementos da narrativa literária e fílmica com aqueles dos jogos.

HISTORIA		
MITOLOGIA	UNIVERSO DRAMATICO	
MODELO (estágios da história)	ORDEM EXISTENTE ORDEM PERTURBADA ORDEM RESTABELECIDA	
AÇÃO	INTRIGA AÇÃO PRIMÁRIA AÇÃO SECUNDÁRIA	
TRAMA	ENREDO	
PERSONAGENS	PROTAGONISTA ANTAGONISTA COADJUVANTES	
ACESSORIOS	OBJETOS DE CENA	
DISCURSO		
UNIDADE DE DISCURSO	FRASE	
TEMPO	ESCRITURA LEITURA	CRONOLOGICO HISTÓRICO PSICOLÓGICO DISCURSIVO
SEQUENCIA	ENCADEAMENTO ALTERNÂNCIA ENCAIXAMENTO	
TENSAO	PACING (ordem dos acontecimentos) TIMING (tempo dos acontecimentos)	
FOCALIZAÇÃO	INTERNA EXTERNA ONISCIENTE NEUTRA (apenas teórica) RESTRITIVA INTERVENTIVA	
ASPECTOS	NARRADOR > PERSONAGEM NARRADOR – PERSONAGEM NARRADOR < PERSONAGEM ASPECTOS DIVERSOS (de um mesmo acontecimento) SER / PARECER	
ESTETICA	ESTILO	

ELEMENTO	DESCRIÇÃO
Jogadores	Os agentes ativos do jogo.
Ação (Jogada)	Movimentações do jogador (ou do avatar do jogador); o que o jogador pode fazer.
Regras	Definição de espaço, objetos, ação, suas relações e as consequências disso.
Objetivos / Escopos	O propósito principal do jogo, o resultado desejado do jogador que deve resolver o conflito artificial a que ele se submete.
Espaço	Uma área determinada (“círculo mágico”) onde a disputa tem lugar.
Sistema	A configuração geral (dispositivo) na qual o jogador joga o jogo.
Objetos	Qualquer coisa vista ou manipulável dentro do jogo (personagens, itens, escores, moedas, etc.), seus atributos e estados.
Habilidade	A capacidade do jogador de executar ações e obter êxito de acordo com as regras.
Acaso / Probabilidade	Interação entre os elementos acima.

Fig. 37: Quadros de componentes da narrativa e da mecânica.

Ao cruzarmos essas referências com a complexa articulação de linguagem nos jogos, devemos considerar a interpretação de um número de informações, a decisão de como lidar com elas e, finalmente, a movimentação efetiva do jogador dentro da mecânica estabelecida – a jogada como unidade mínima, portanto. Partindo da primeira oposição de Todorov, a “história” se refere ao conteúdo estrutural do jogo (ou, como visto anteriormente, à sua dimensão narrativa) e o “discurso” diz respeito à experiência do jogo em si (ou à sua dimensão lúdica).

Entendemos, no entanto, que há uma outra categoria de componentes pertinentes ao jogo que transcende a esfera ontológica. Estes são referentes à interação do jogador com o sistema – ou à linguagem em si. Neste sentido, o conceito pós-estruturalista de *dispositivo* parece trazer mais uma dimensão à sofisticada configuração discursiva do nosso objeto, o que nos leva a admiti-lo como uma categoria adicional na nossa proposta.

Passamos assim à análise sistemática de cada um dos componentes da narrativa, bem como sua correlação imediata com elementos do jogo a partir de funções análogas. Para facilitar a compreensão das destas funções, incluímos no esquema uma coluna de elementos correspondentes ao cinema, um predecessor narrativo mais próximo dos games em termos de prefiguração e dispositivo.

3.3.1 COMPONENTES DA HISTÓRIA (DIMENSÃO NARRATIVA)

Mitologia

Classicamente, a *mitologia* é um conjunto de mitos de uma certa cultura – entendendo-se por “mito” uma narrativa que representa valores morais, costumes e traços culturais de uma sociedade (VOGLER, 1997; CAMPBELL, 1970). Quando se fala de mitologia numa perspectiva de gêneros narrativos contemporâneos, porém, pensa-se ao pragmatismo de um dado *universo dramático* no qual se passa a história. Este universo pode ser parecido com o nosso ou pode ter arranjos sociais diferentes; pode ter suas leis naturais próprias e até admitindo indivíduos que possam subvertê-la; pode se passar num outro tempo, ou numa galáxia distante, ou em ambos. De toda forma, é a mitologia que dá, por assim dizer, “regras” à história, conferindo-lhe referenciais para que a história possa ocorrer de maneira verossímil e consistente.

No caso de um jogo, faz parte desse regimento o *cenário* – um universo dramático que, além de servir de temática figurativa, também se integra à jogabilidade estabelecendo objetivos e sugerindo estratégias e jogadas possíveis. Para além do estatuto figurativo / mimético, acoplamos também neste componente da narrativa lúdica tudo o que se refere ao funcionamento deste universo – sua própria mecânica, ou seja, suas *regras*. Se uma determinada história só acontece quando há uma desestabilização no seu universo dramático inerte, um jogo só ocorre quando alguém toma a iniciativa de se mover de acordo

com as regras dele. Em jogos com apelo narrativo, também a *backstory* faz parte deste componente.

Assim, correlacionamos este componente da seguinte forma:

NARRATIVA	FILME	JOGO
MITOLOGIA	UNIVERSO DRAMÁTICO	REGRAS / CENÁRIO

Quadro 10: correlação entre mitologia e as regras e cenário do jogo.

Modelo

O *modelo* da narrativa diz respeito aos estágios da história. Na tradição aristotélica, vimos que há uma justaposição pré-estabelecida de estágios: ordem existente, ordem quebrada e ordem restabelecida, correspondendo à tripla mimesis de Ricoeur (2010). Esse modelo sintetiza, para Ricoeur, a intriga, que é a mimesis de uma ação. Quando pensamos a um filme, esta intriga é expressa pelo conflito exposto no primeiro ato (VOGLER, op. cit.). O herói da história (mitologicamente falando) precisa resolvê-lo para devolver estabilidade ao seu mundo comum. Interessante, ainda, perceber que o tema que preenche a estrutura do modelo se constitui a partir da mitologia estabelecida.

Deste modo, no jogo falamos de uma trajetória a ser percorrida pela narrativa criada pela história. Estabelecemos, assim, uma analogia com o objetivo estabelecido no início, os estágios a serem percorridos e o resultado final. Há de se ter o cuidado de usar uma terminologia que não feche a prefiguração da história criada, ao mesmo tempo em que amarra a dinâmica de estabelecimento desta história, dialogando diretamente com o conceito de *forthstory* descrito no final do capítulo 2.

Fica assim, então, nossa correlação:

NARRATIVA	FILME	JOGO
MODELO (INTRIGA / AÇÃO)	CONFLITO ORDEM EXISTENTE ORDEM QUEBRADA ORDEM RESTABELECIDA	OBJETIVO / ESCOPO INTRODUÇÃO ESTÁGIOS RESULTADO

Quadro 11: descrição comparativa entre o modelo narrativo do filme e do jogo.

Trama

Quando se fala da *trama* de uma história se pensa em como se desenrola o enredo dentro da estrutura narrativa. É o conteúdo referencial que “preenche”, por assim dizer, o modelo da narrativa: a ordem existente previamente, aquilo que a desestabiliza e, finalmente, como esta ordem é restabelecida (ainda que se tratando de uma ordem diferente da anterior). Tanto na narratologia (BARTHES et al, 2008) quanto nos estudos de jogos (CAILLOIS, 1990), falamos de uma *diegese* – os eventos que transcorrem dentro do universo particular da história. No filme, o roteiro detalha esta trama em cenas, considerando uma linguagem audiovisual prefigurada. A descrição dessa trama no roteiro cinematográfico é prevista em termos sobretudo temporais. Os eventos apresentados, por sua vez, carregam um simbolismo semântico que conferem consistência e credibilidade à narrativa.

No jogo, essa *diegese* se configura de maneira diferente. Se no modelo da estrutura narrativa há um escopo ligado à mecânica, aqui detalhamos os eventos (estágios, rodadas, etc.) dentro do “círculo mágico”, para usar os termos de Huizinga (2005). Esta descrição de eventos possíveis (potencialmente jogáveis e acessáveis numa narrativa a ser ativada pelo ato de jogar) parece estar disposta mais em parâmetros de espaço do que de tempo: um tabuleiro sobre o qual se joga – aqui podendo ser vista tanto como metáfora quanto objeto. É neste cenário espacialmente disposto que os eventos lúdicos ocorrem, concatenando a jogada, a rodada, a partida, o jogo como um todo, enfim.

Por outro lado, vale destacar que este “espaço” diz respeito também a questões temporais: um jogo cujo escopo é cronometrado (o score superior ao de um time adversário, ou o tempo de um certo percurso, ou uma contagem regressiva para um certo evento na narrativa decretar a derrota do jogador, e assim por diante) determina limites de tempo à existência do jogo. Uma vez que um árbitro apita o fim do jogo, a *diegese* se extingue, e o espaço que o jogo foi disputado muda de função. Novamente, o meio lúdico se mostra mais complexo que seus antecessores em termos de prefiguração de um enredo, por assim dizer.

NARRATIVA	FILME	JOGO
TRAMA (DIEGESE)	ROTEIRO	ESPAÇO / TEMPO DE JOGO (Tabuleiro / Campo / Quadra)

Quadro 12: correlação entre trama, roteiro de filme e espaço *diegético* do jogo.

Personagens

Quanto aos personagens, os estatutos narrativos de meios diversos não se alteram tanto, modificando-se apenas sua abordagem quanto ao discurso. Quando se pensa no jogo, no entanto, mesmo no tocante a uma prefiguração do *forthstory*, acrescenta-se uma natureza interativa fechada, considerando os agentes deste sistema linguísticos não personagens estanques, mas jogadores que se comportam de forma temporalmente aberta, de acordo com os estímulos propostos pelas jogadas. Neste sentido, no tocante à significação, tanto avatares (personagens operados pelo jogador ou o jogador em si) quanto NPCs (*non-player characters*, ou personagens que não são operados por um jogador) se tornam jogadores relevantes para a narrativa composta.

NARRATIVA	FILME	JOGO
PERSONAGENS	PERSONAGENS (Protagonista / Antagonista / Coadjuvantes)	PERSONAGENS / JOGADORES (Avatares Et NPCs)

Quadro 13: correlação entre características discursivas dos personagens no cinema e no jogo.

Acessórios

Em algumas cenas, há objetos que guardam uma significativa importância para a narrativa. São *acessórios* que, embora eventualmente não tenham um papel propriamente ativo na história –um objeto de desejo, um amuleto, um prêmio, uma arma especial, ou mesmo um *macguffin*, cuja função diegética não é definida mas ainda assim serve a este único propósito de motivar um personagem e mover a trama (XAVIER, 2005). No caso de jogos, itens que incrementam as jogadas, ou escopos específicos em miniquests, podem ser caracterizados como este tipo de componente.

NARRATIVA	FILME	JOGO
ACESSÓRIOS	OBJETOS DE CENA	ITENS

Quadro 14: correlação entre trama, roteiro de filme e espaço diegético do jogo.

3.3.2 COMPONENTES DO DISCURSO (DIMENSÃO LÚDICA / LÍRICA)

Unidade de discurso

Na sessão anterior, definimos a jogada como a mínima *unidade de discurso*, respeitando suas diferenças para o plano filmico, assim como foram consideradas as diferenças midiáticas entre cinema e jogo. Mantemos, nesta mesma linha de raciocínio, esta analogia como básica para entender a articulação discursiva no jogo.

A figura abaixo sintetiza esta chave de leitura, relacionando os níveis de jogada a aspectos e componentes narrativos. Do lado esquerdo do gráfico, ilustrados por linhas coloridas, temos aspectos gerais: *diegese* (espaço-tempo fictício onde ocorre o jogo), *mecânica* (jogabilidade prefigurada e ativada) e *performance* (desempenho do jogador).



Fig. 38: Síntese da jogada enquanto unidade mínima de discurso.

Essas linhas demonstram quais níveis de jogada são acionados em relação a cada aspecto. A *diegese* é necessária para os dois primeiros níveis: conhecimento das regras e dos objetivos, definição de estratégia para atingi-los, reconhecimento da situação corrente. A *mecânica* envolve os dois níveis anteriores e também prevê questões operacionais, ou seja, as possibilidades de jogada dentro das regras. A *performance*, neste sentido, é a única que abrange todos os níveis, pois além de levar em conta todos os outros também se relaciona à capacidade e ao êxito do jogador em executar a jogada, bem como a interferência de elementos externos.

Do lado direito, em tons de cinza, temos as classes de componentes relativos ao nosso conjunto de componentes: os componentes narrativos englobam todos os níveis prefiguráveis, enquanto os lúdicos abrangem também o nível técnico, já que o discurso se dá justamente quando a jogada é levada a

termo. E assim, sendo articuladora do discurso lúdico, a jogada liga os componentes narrativos e lúdicos aos de dispositivo, que contempla o sistema do jogo como um todo – seus elementos e cada indivíduo que interage com ele.

NARRATIVA	FILME	JOGO
UNIDADE DE DISCURSO	PLANO	JOGADA

Quadro 15: correlação entre unidades de discurso no cinema e no jogo.

Sequência

Todorov (2003) chama de *sequência* tudo que no discurso se refere ao encadeamento dos fatos, à alternância de linhas de ação e ao encaixamento dos eventos na história. Quanto à organização sequencial, o cinema pode ser dividido num conjunto de ações dentro de uma unidade espaço-temporal chamada de “cena”, que pode ser uma sequência de planos ou um único plano contínuo (XAVIER, 2005). Além disto, também pode-se considerar um componente sequencial no cinema um conjunto de cenas que promovem um mesmo movimento diegético no filme, correspondendo a estágios gerais da história (introdução, confronto, desfecho) que, a exemplo da unidade de ação dramática no teatro, é denominado “ato”.

No jogo, parece natural remeter esse caráter sequencial às rodadas de jogadas, ou aos tempos de esportes coletivos, ou aos níveis de um jogo eletrônico. Também aqui verificamos um componente mutável: as condições de jogo podem ser bastante variáveis, podendo ocorrer até mesmo uma reconfiguração de regras, ou por outro lado muito rígidas, cabendo à própria performance de quem joga uma eventual mudança no cenário.

NARRATIVA	FILME	JOGO
SEQUENCIA	CENA	RODADA / TEMPOS / NÍVEIS

Quadro 16: correlação das sequências dramáticas no filme e no jogo.

Focalização

O modo como um narrador conduz a história é a *focalização*. Genette (in: MACHADO DE SÁ, 2007) divide a narração nos estudos literários em três: a interna (através do ponto de vista de um ou mais personagens da história), a

externa (restrita apenas ao que pode ser observado por alguém que não se envolve na história) e a não-focalizada ou externa de grau zero (que corresponde a uma visão onisciente de fatos e pontos de vista). A narratologia ainda prevê outras categorias quanto ao posicionamento do narrador diante da história (neutra, restritiva, interventiva), mas a divisão mais objetiva de Genette parece corresponder ao que no caso nos parece dever ser uma conexão entre narrador e jogador. Num ponto anterior de nossa pesquisa (FALCÃO, 2009), assimilamos essa categorização como apropriada também ao jogo, substituindo os termos de mercado baseados em outras teorias literárias (1ª e 3ª pessoa). Hoje, no entanto, parece justo fazer algumas ponderações.

Antes de tudo, há de se diferenciar a narração externa de um jogo – alguém que não joga, mas apenas observa e relata – e a narração ocasionada pelo ato de jogar – como defendermos aqui, uma atividade ao mesmo tempo referencial e ativa sobre a formulação do discurso. Se o discurso lúdico ocorre na associação de uma dimensão narrativa e de uma lúdica, uma só pode existir na presença da outra, o que por si pressupõe uma aproximação entre essas duas condições. Descarta-se desta abordagem de focalização, assim, o relato puro e simples do jogo: tal narração se aproxima mais daquela ocorrida numa narrativa linear mais convencional – interpretativa e lírica – do que aquela que tratamos aqui por lúdica – processual e operacional.

Isto posto, voltamos à categorização de Genette. A focalização *interna* diz respeito à narração da história por meio do ponto de vista de personagens que participam dela. Esta pode ser feita num discurso direto (em 1ª pessoa) ou indireto (em 3ª pessoa), ou ainda em subcategorias que diferenciam a focalização interna fixa (centrada num único personagem) da variável (com mudanças de pontos de vista) e da múltipla (em que se apresenta as perspectivas de vários personagens). A focalização externa se distancia do personagem para um observador externo (que parece ser mais próximo do relato do relato descrito no parágrafo anterior), enquanto a focalização de grau zero se refere a uma visão demiúrgica. Machado de Sá relaciona esses tipos de focalização à operação de jogos eletrônicos: a interna corresponde a um jogo em que a visão do jogador é uma câmera subjetiva (olhar do personagem, em jogos tipo *first person shooter* como *Doom* e *Call Of Duty*), a externa em que o jogador enxerga o corpo de seu avatar e o que está ao redor (em jogos como *Prince of Persia*, *Super Mario* e a série *Grand Theft Auto*) e

a externa de grau zero em que há uma visualização de todo um cenário (*SimCity* e *Age of Empires*).

Entretanto, quando pensamos num discurso geral de jogos – e em como categorizações deste tipo podem ser utilizadas – esta classificação se torna um pouco restrita, pois diz respeito apenas à visão física do jogador em relação à diegese, tendo que contar necessariamente com personagens ou com um suporte figurativo. Ao flexibilizar o conceito para outras modalidades de jogos como RPGs de mesa, puzzles e jogos coletivos, bem como admitindo o hibridismo desse tipo de generalização, propomos uma releitura dos termos de Genette no discurso lúdico: a focalização *interna* diz respeito à identificação do jogador com um avatar (sendo *subjetiva* quando a própria visão do personagem coincide com a do jogador e *objetiva* no caso contrário); a focalização *externa* prevê uma visão e atuação extrínseca à situação diegética, de um ponto de vista demiúrgico ou estratégico (assimilando a visão antes dita “onisciente” de um tabuleiro ou cenário); por fim, a focalização de *grau zero*, cônica dos procedimentos e possibilidades diegéticas, passa a se referir a uma operação do sistema do jogo (como no caso de puzzles, jogos numéricos e casuais).

Um adendo à revisão acima: no caso dos jogos, a variabilidade de focalização é ainda mais acentuada do que em outras formas narrativas. Uma etapa pode ser vista de forma interna e subjetiva, enquanto num certo momento seja necessário ao jogador escapar para uma visão externa ou, ao realizar alguma tarefa dentro do contexto do jogo, “internalizar” por assim dizer o sistema, operando de acordo com uma mecânica menos figurativa. A focalização, portanto, é mais um espectro de visualização e atuação no jogo do que propriamente uma categorização fixa.

NARRATIVA	FILME	JOGO
FOCALIZAÇÃO	INTERNA EXTERNA ONISCIENTE ou GRAU ZERO	INTERNA EXTERNA GRAU ZERO (ou SISTÊMICA)

Quadro 17: focalização no filme e no jogo.

Todorov (in: BARTHES et al, 2008) fala ainda sobre os aspectos da focalização. Optamos por deixar este componente de fora do nosso conjunto de

componentes por considerar que uma visão mais flexibilizada da focalização já o assimila em termos funcionais.

Estética

Por fim, chegamos à questão *estética* que abarca os aspectos estilísticos do discurso. No filme, tratamos de uma estética audiovisual, híbrida como o próprio meio sugere. No caso dos games, podemos acrescentar a essas modalidades sensoriais (som e imagem) outras de ordem cognitiva (gráfica e textual), sendo que tais modalidades podem ser exploradas isoladamente ou de forma integrada.

NARRATIVA	FILME	JOGO
ESTÉTICA	AUDIOVISUAL	VISUAL GRÁFICA SONORA TEXTUAL

Quadro 18: categorias estéticas envolvidas no filme e no jogo.

3.3.3 COMPONENTES DO DISPOSITIVO

Como mencionamos, para lidar melhor com os aspectos interacionais, apontamos para a necessidade de transcender os estudos literários na acepção estruturalista e inserir uma outra instância advinda do pós-estruturalismo: aquela do *dispositivo*, visto que o suporte e suas relações com usuário e o sistema parecem interferir na expressividade do jogo até mais diretamente do que em outras mídias. Assim, podemos conceituar a linguagem do jogo não apenas ontologicamente como também numa perspectiva fenomenológica, tornando mais amplo nosso conjunto de componentes.

Suporte

Quanto ao *suporte*, em correspondência ao dispositivo cinematográfico clássico (filme e condições de espectadorialidade), definimos para o jogo a *plataforma* sobre a qual é constituído o espaço diegético (campo físico, computador, tabuleiro, etc.) integrada à *interface*, ou seja, o canal de comunicação e interação com o jogador. Quase como um componente à parte, há também a *situação* do jogador – análoga à situação cinematográfica (imobilidade espectadorial numa sala escura) abordada nos estudos semiológicos e psicanalíticos do cinema (STAM, 2003) – que se refere à sua disposição física

durante as circunstâncias de jogo: sentado diante de um teclado, console ou tabuleiro, movimentando-se durante uma partida, etc.

NARRATIVA	FILME	JOGO
SUORTE	DISPOSITIVO CLASSICO (projeção na tela / sala / situação)	PLATAFORMA INTERFACE SITUAÇÃO

Quadro 19: comparação de suporte (dispositivo) entre cinema e jogo.

Monitoramento

Um outro fator relativo ao dispositivo é o *monitoramento*. O status do jogo pode acentuar a tensão, ou aliviá-la. Pode fazer pender a disputa para um lado em específico, no caso de um jogo entre adversários, ou estimular o avanço num contexto em que a performance do jogador seja positiva. Trata-se de um componente mais específico do jogo, muito embora no cinema ainda seja possível correlacionar com informações acrescentadas sobre a imagem.

NARRATIVA	FILME	JOGO
MONITORAMENTO	LETREIROS SOBREPOSTOS / TIMECODE	STATUS PLACAR CRONÔMETRO LISTA DE ITENS

Quadro 20: elementos de monitoramento no filme e no jogo.

Performance

Dos componentes previstos no esquema de Schell (2011) como parte da mecânica de jogos, para apenas dois não encontramos correspondência em outros meios. Eles estão relacionados à dinâmica de jogo e a outros itens de articulação de discurso, e parece pertinente incluí-los no nosso conjunto. A *performance* do jogador, por exemplo, relaciona-se diretamente com os componentes de *sequência*, quando a *habilidade* de quem joga avança na formulação de discurso do jogo.

NARRATIVA	FILME	JOGO
PERFORMANCE	---	HABILIDADE

Quadro 21: elemento de performance (próprio do jogo).

Acaso / probabilidade

Por fim, uma manifestação direta da *alea* – ou “sorte” –, elencada por Caillois (1990) como uma das categorias básicas de jogos. A edição brasileira traduziu como “*probabilidade*” o termo *chance* utilizado pelo autor na versão original. Entendemos, no entanto, que se trata de uma palavra mais complexa, que engloba não apenas um atributo mais objetivo – passível de ser expresso em parâmetros matemáticos – mas também se conjuga como um elemento mais variável. Assim, tomamos a liberdade de complementar este componente com o *acaso*, admitindo que, ao lado da prefiguração de probabilidades, há sempre no jogo algo que foge a qualquer tentativa de controle.

NARRATIVA	FILME	JOGO
ACASO / PROBABILIDADE	---	COMBINAÇÃO DE TODOS OS COMPONENTES

Quadro 21: elemento de performance (próprio do jogo).

3.4 MODELO DE ANÁLISE

Acreditamos em dois usos possíveis desses conceitos: criativo e avaliativo. Para fins de exploração acadêmica, deixamos de fora o uso criativo dos conceitos, focando a elaboração do modelo de análise no seu caráter de avaliação da narrativa. Este recorte se dá por dois motivos: (1) processos criativos envolvem um maior número de variáveis e subjetividades, tornando difícil uma constatação da eficácia do modelo; e por outro lado, (2) a avaliação pode ser tomada como uma das etapas de uma metodologia criativa mais sistemática, se pensarmos numa constante autocrítica durante o desenvolvimento de um trabalho – podendo ser assim uma base para outros usos.

Na página seguinte, apresentamos uma síntese do nosso conjunto de componentes da narrativa lúdica, em comparação à narrativa fílmica.

NARRATIVA	FILME	JOGO
COMPONENTES DA HISTÓRIA (NARRATIVOS)		
MITOLOGIA	UNIVERSO DRAMÁTICO	REGRAS / CENÁRIO
TEMA / MOTIVOS	CONFLITO	OBJETIVO / ESCOPO
TRAMA	ROTEIRO	ESPAÇO (Tabuleiro / Campo / Quadra)
PERSONAGENS	PERSONAGENS (Protagonista / Coadjuvantes)	PERSONAGENS / JOGADORES (Avatares & NPCs)
ACESSÓRIOS	OBJETOS DE CENA	OBJETOS
COMPONENTES DO DISCURSO (LÚDICOS)		
UNIDADE DE DISCURSO	PLANO	JOGADA
SEQUÊNCIA	AÇÃO / CENA / ATO	RODADA / NÍVEIS / ESTÁGIOS
FOCALIZAÇÃO	INTERNA EXTERNA ONISCIENTE ou GRAU ZERO	INTERNA EXTERNA GRAU ZERO (ou SISTÊMICA)
ESTÉTICA	AUDIOVISUAL	VISUAL GRÁFICA SONORA TEXTUAL
COMPONENTES DO DISPOSITIVO		
SUPORTE	DISPOSITIVO CLÁSSICO (projeção na tela / sala / situação)	PLATAFORMA INTERFACE SITUAÇÃO
MONITORAMENTO	LETREIROS SOBREPOSTOS / TIMECODE	STATUS PLACAR CRONÔMETRO LISTA DE ITENS
PERFORMANCE	---	HABILIDADE
ACASO / PROBABILIDADE	---	COMBINAÇÃO DE TODOS OS COMPONENTES

Quadro 22: comparação entre componentes da narrativa fílmica e da lúdica.

Omitindo em seguida a coluna do cinema (mantida apenas para fins didáticos), um quadro sintético pode ser apresentado para um uso mais objetivo dos conceitos:

NARRATIVA	JOGO
COMPONENTES NARRATIVOS	
MITOLOGIA	REGRAS / CENÁRIO
TEMA / MOTIVOS	OBJETIVO / ESCOPO
TRAMA	ESPAÇO (Tabuleiro / Campo / Quadra)
PERSONAGENS	PERSONAGENS / JOGADORES (Avatares & NPCs)
ACESSÓRIOS	OBJETOS
COMPONENTES LÚDICOS	
UNIDADE DE DISCURSO	JOGADA
SEQÜÊNCIA	RODADA / NÍVEIS / ESTÁGIOS
FOCALIZAÇÃO	INTERNA EXTERNA GRAU ZERO (ou SISTÊMICA)
ESTÉTICA	VISUAL GRÁFICA SONORA TEXTUAL
COMPONENTES DO DISPOSITIVO	
SUPORTE	PLATAFORMA INTERFACE SITUAÇÃO
MONITORAMENTO	STATUS PLACAR CRONÔMETRO LISTA DE ITENS
PERFORMANCE	HABILIDADE
ACASO / PROBABILIDADE	COMBINAÇÃO DE TODOS OS COMPONENTES

Quadro 23: conjunto de componentes da narrativa lúdica.

Passamos, assim, à elaboração do modelo de análise propriamente dito.

Um primeiro passo é levantar *informações gerais* acerca do jogo a ser analisado, desde as mais básicas (nome, empresa, ano de lançamento) até as mais complexas (considerações culturais, mercadológicas e, dependendo do contexto da análise, acadêmicas). Também estaria em meio a essas informações uma caracterização de *gênero* – aqui o termo sendo utilizado como uma categorização dentro do paradigma *jogo*. Falamos, portanto, de “gêneros lúdicos”. Como se trata de um tema ainda pouco visitado na academia, podemos partir de uma classificação baseada na terminologia de mercado: puzzles, *first person shooting*, plataforma, estratégia, trivía, etc.

Em seguida, sugerimos o uso de um *mapeamento narrativo* do jogo, tomando como base para tanto trabalhos anteriores (FALCÃO, 2009) já descritos nesta pesquisa. Este mapeamento é importante para entendermos a estrutura do jogo e conseguirmos localizar com maior facilidade aspectos específicos do discurso, seja no que diz respeito a tramas e exploração do espaço lúdico (“círculo mágico”), seja no que diz respeito a personagens.

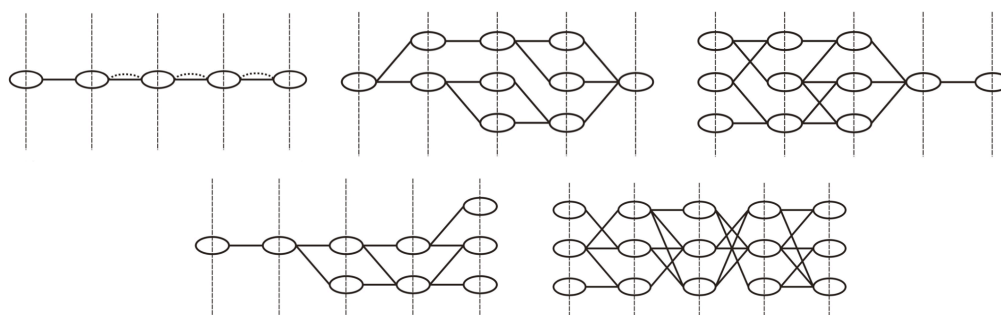


Fig. 39: Modelos de mapas narrativos (FALCÃO, 2009).

CAIXA TIPOLÓGICA

HERÓI	MENTOR	ARAUTO	ALIADO	PROTEGÊ
Projeção/Identificação Percepção (conflito) Busca (equilíbrio) Talentos Habilidade Superação Altruismo Sacrifício Perserverança	Sabedoria Experiência Didática Disciplina Liderança Inspiração Encorajamento	Revelação Convocação Imposição / Coerção Informação Motivação	Lealdade Habilidade Superação Altruismo Sacrifício Perserverança Solidariedade	Afeição Fragilidade Passividade
SOMBRA	ANTAGONISTA	GUARDIÃO DE LIMAR	CAMALEÃO	PÍCARO
Projeção/Identificação Oposição Reflexo Habilidade Perserverança Subserviência	Projeção/Identificação Oposição Reflexo Liderança Habilidade Perserverança Egoísmo	Confrontação Obstáculo Desafio Indiferença	Ambigüidade Dúvida Inconstância Ausência	Caráter Cômico Inabilidade Espirituosidade

ESPECTRO DE CONSTRUÇÃO DE CARÁTER



Fig. 40: Ferramentas para análise de personagens (FALCÃO, 2009).

Como complemento a essas ferramentas de análise estrutural como forma de mapeamento e levantamento de dados diegéticos do jogo, propomos o uso do gráfico elaborado por Bartle (in: SALEN & ZIMMERMAN, 2006) quanto aos perfis de jogadores em MUDs (*Multi User Dungeons*).

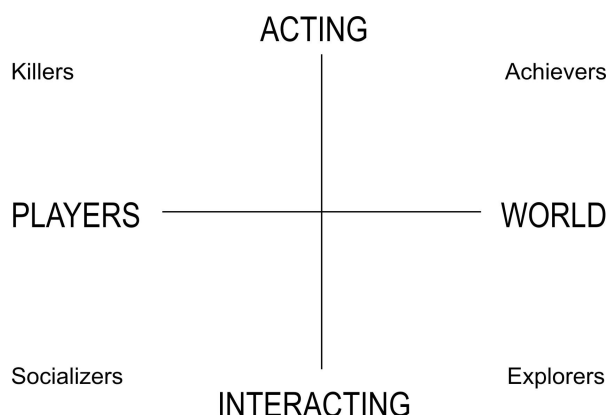


Fig. 41: gráfico de perfis de jogadores em MUDs (BARTLE apud SALEN & ZIMMERMAN, 2009).

Bartle relaciona perfis de jogadores a atividades no universo diegético. Quatro perfis estão enquadrados entre quatro aspectos de atuação no jogo: matadores (*killers*) são mais focados na *ação* direcionada a outros *jogadores* / personagens; socializadores (*socializers*) são mais propensos a uma *interação* com outros *jogadores* / personagens; exploradores (*explorers*) *interagem* com o *mundo* do jogo; e “realizadores” cumprem *ativamente* as tarefas requeridas para avançar nesse mesmo *mundo*. Considerando que personagens e jogadores estão no mesmo aspecto do nosso conjunto de componentes, esta relação levantada por Bartle pode ser bastante útil no nosso modelo de análise.

Uma vez estabelecidas as informações e estruturas básicas do jogo, partimos para a identificação e análise dos componentes discursivos elencados. A partir de uma leitura crítica de cada um dos componentes, é possível entender as características da jogabilidade do objeto analisado e identificar mais objetivamente eventuais pontos fortes e fracos.

Esta análise sistemática nos habilita, finalmente, a diagnosticar eventuais problemas, tecer críticas construtivas, indicar possíveis caminhos para uma melhor exploração de elementos dramáticos e lúdicos ou embasar articulações teóricas sobre linguagem e jogabilidade.

Sintetizamos este modelo de análise no quadro a seguir:

1	INFORMAÇÕES GERAIS	nome, empresa, ano tipo / gênero lúdico considerações culturais, mercadológicas e acadêmicas
2	MAPEAMENTO NARRATIVO / ESTRUTURAL	cenário / espaço sequência personagens
3	APLICAÇÃO DO CONJUNTO DE COMPONENTES	identificação e detalhamento de componentes
4	ANÁLISE / CRÍTICA / DIAGNÓSTICO	análise e parecer técnico

Quadro 24: Síntese do modelo de análise proposto.

4 PROVAS

Os conceitos apresentados podem ser melhor entendidos quando integrados ao modelo de análise. Para tanto, passamos à *estrada de provas* desta pequena jornada: a aplicação prática do modelo. Optamos por fazer esta aplicação – inevitavelmente em caráter experimental – selecionando dois casos de estruturas similares, porém de atributos discursivos diametralmente opostos. Como vimos, o jogo pode ser considerado como uma associação entre dois gêneros discursivos: o narrativo e o lúdico. Em referência a esta associação, propomos a análise de um jogo figurativo (uma narrativa mais clássica, com personagens e tramas convencionais) e outro não-figurativo.

Deste modo, selecionamos a versão para PC de *Prince of Persia*, desenvolvido pela Ubisoft Montreal em 2008, e *Tetris*, originalmente criado por Alexey Pajitnov em 1984 e desenvolvido para smartphone pela EA em 2014.

3.1 PRINCE OF PERSIA



Fig. 42: Capa de *Prince of Persia* (Ubisoft Montreal, 2008).

1	INFORMAÇÕES GERAIS	nome, empresa, ano tipo / gênero lúdico considerações culturais, mercadológicas e acadêmicas
---	--------------------	---

NOME: *Prince of Persia*, Ubisoft Montreal, 2008.

TIPO: Jogo de ação-aventura e plataforma em 3D.

CONSIDERAÇÕES:

Prince of Persia vem da série clássica de jogos, cujo primeiro título foi criado em 1989 por Jordan Mechner e desenvolvido pela Brøderbund. Este consistia em um jogo de plataforma 2D e se destacava pelas animações fluidas e violência explícita (à época). A partir de 2003, com a Ubisoft Montreal como produtora, a série foi reformulada para gerações de consoles em 3D, com o lançamento de *Prince of Persia: Sands of Time*.

O título de 2008, conhecido apenas como *Prince of Persia*, contém personagens e enredo novos em relação ao resto da série. O universo temático é o mesmo, mas há uma diminuição considerável da violência explícita e uma mudança na estética visual, que passa a referenciar ilustrações feitas à mão.

A cosmogonia da série é baseada no zoroastrismo, a antiga religião dualista persa, em que o eterno embate de duas divindades (a luz, Ormazd, e as trevas, Ahriman) traduz uma batalha entre o bem e o mal. Espíritos da escuridão dominam uma cidade e corrompem o próprio ambiente, deixando-o em ruínas. Os protagonistas devem restabelecer a vida no território da cidade, trazendo a luz de volta.



Fig. 43: Tábua de pedra com os deuses Ahriman e Ormazd.

Do ponto de vista acadêmico, é interessante pontuar a aproximação de uma estrutura narrativa clássica, porém sem desconsiderar a característica procedimental na configuração dos estágios (GALERA, 2010). A história é parte integrante da jogabilidade e vice-versa, e não apenas um acessório, como procuramos demonstrar a seguir.

2	MAPEAMENTO NARRATIVO / ESTRUTURAL	cenário / espaço sequência personagens
---	-----------------------------------	--

Uma vez levantadas as informações básicas, passamos à visualização do jogo segundo nossas ferramentas estruturais. A partir de vídeos no Youtube e de um *walkthrough* (Game Spy, disponível em http://pc.gamespy.com/pc/prince-of-persia-next-gen/guide/page_3.html), enumeramos os capítulos / estágios em etapas, ligando-os segundo o roteiro prefigurado para o jogo. Depois, elencamos os personagens e identificamos suas características e funções tipológicas como forma de entender melhor a relação entre eles. Por fim, a partir do gráfico de Bartle, observamos suas ações na narrativa.

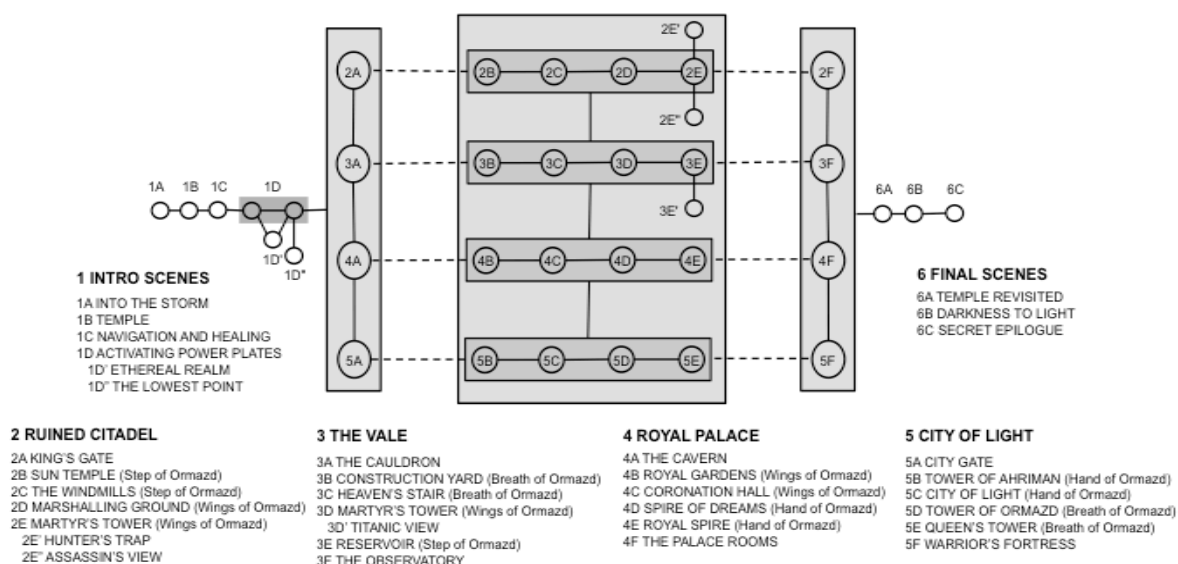


Fig. 44 Mapa narrativo de *Prince of Persia*.

O início e o fim de *Prince of Persia* é, como podemos ver, bastante linear, o que aproxima o jogo ainda mais a modelos narrativos antecedentes. A partir de

uma introdução que miticamente remete a um chamado à aventura – para usar os termos de Campbell (in: VOGLER, 1997) –, o protagonista (que no jogo não é nomeado, sendo chamado simplesmente de *Prince* em walkthroughs e fóruns) se vê impelido a ajudar a princesa Erika, cuja missão auto-imposta é salvar seu povo e sua cidade, sob o domínio de seu pai, o Rei, corrompido pelo deus da escuridão, Ahriman. Ela se sente culpada porque essa corrupção se iniciou após sua própria morte: tomado pela tristeza, o Rei negociara a libertação e domínio de Ahriman caso ele trouxesse sua filha de volta. O povo foge quando a escuridão assola a cidade, e Erika precisa usar seus poderes mágicos para restabelecer a fertilidade dos territórios em torno do Templo.

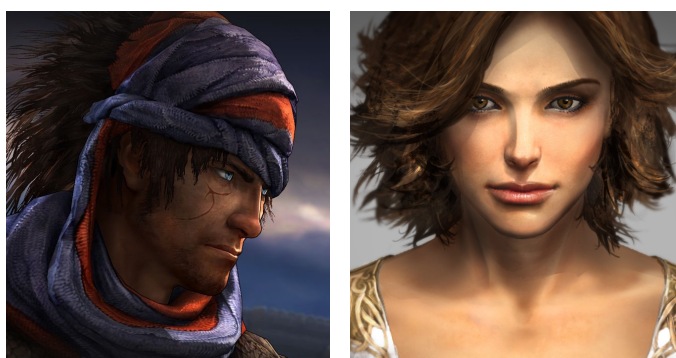


Fig. 45: Prince e Erika, protagonistas de *Prince of Persia* (2008).

Muito embora percorrendo um espaço visualizável geograficamente, existe uma ordem de eventos a ser cumprida, o que é indicado nas 3 áreas quadrangulares no mapa narrativo: antes de avançar para os terrenos avançados em cada uma das 4 áreas da cidade, eles precisam ativar as *placas de poder* curando os terrenos férteis das entradas. Com isso, eles desbloqueiam os estágios posteriores dentro da *Cidadela em Ruínas*, do *Vale*, do *Palácio Real* e da *Cidade de Luz*. Só em seguida eles podem derrotar cada um dos *Corrompidos*, seres demoníacos incumbidos por Ahriman de guardar os terrenos férteis de algo que possa aprisioná-lo novamente. Isto determina uma vivência temporal da experiência dramática. O que há de específico na narrativa de *Prince of Persia* está na articulação das cenas em si: a jogabilidade depende de se conhecer e se experimentar a história, admitindo-se parte dela. Alguns estágios só podem ser superados através da assimilação de detalhes da trama, o que caracteriza, ainda que em estágio elementar, uma sincronicidade entre o enredo linear e a narrativa emergente.

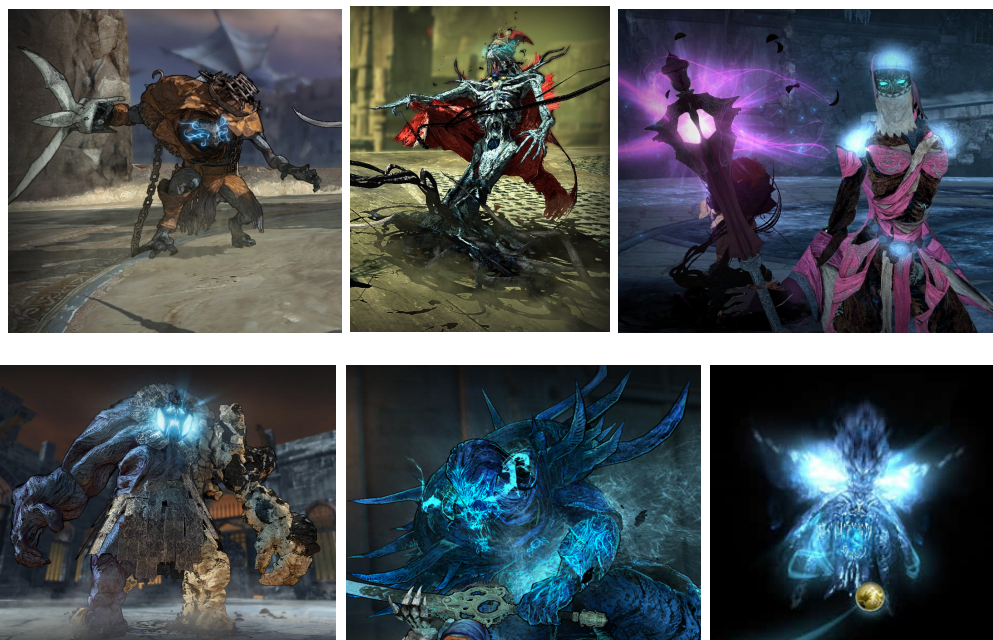


Fig. 46 a 51: “Sombras” e antagonista de *Prince of Persia*, da esquerda para a direita, da primeira à segunda linha, o Caçador, o Alquimista, a Concubina, o Guerreiro e o Rei; por fim, Ahriman.

Nesta etapa de estruturação e identificação dos componentes diegéticos, procuramos também classificar os personagens segundo suas características, funções e perfis na narrativa. Em torno do herói, no caso, o único personagem realmente operável pelo jogador, podemos determinar os outros arquétipos envolvidos:

HERÓI	MENTOR	ARAUTO	ALIADO	PROTEGÉ
PRINCE Projeção/Identificação Percepção (conflito) Busca (equilíbrio) Talento Habilidade Superação Altruismo Sacrifício Perseverança	ELIKA / ORMAZD Sabedoria Experiência Didática Disciplina Liderança Inspiração Encorajamento	ELIKA Revelação Convocação Imposição/Coerção Informação Motivação	ELIKA Lealdade Habilidade Superação Altruismo Sacrifício Perseverança Solidariedade	ELIKA Afeição Fragilidade Passividade
SOMBRA	ANTAGONISTA	GUARDIÃO DE LIMIAR	CAMALEÃO	PÍCARO
HUNTER / ALCHEMIST / CONCUBINE / WARRIOR / KING Projeção/Identificação Oposição Reflexo Habilidade Perseverança Subserviência	AHRIMAN Projeção/Identificação Oposição Reflexo Liderança Habilidade Perseverança Egoísmo	HUNTER / ALCHEMIST / CONCUBINE / WARRIOR / KING Confrontação Obstáculo Desafio Indiferença	KING / AHRIMAN / ORMAZD Ambigüidade Dúvida Inconstância Ausência	PRINCE Caráter Cômico Inabilidade Espirituosidade

Quadro 25: Funções tipológicas dos personagens de *Prince of Persia*.

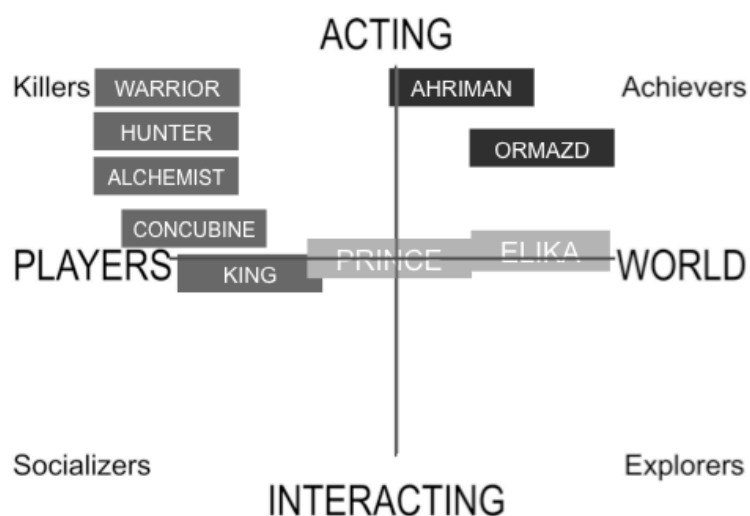


Fig. 52: Perfis de personagens de *Prince of Persia* (2008).

3	APLICAÇÃO DO CONJUNTO DE COMPONENTES	identificação e detalhamento de componentes
---	--------------------------------------	---

Após a determinação dos componentes estruturais, passamos para uma análise sistemática a partir da aplicação do conjunto de componentes.

COMPONENTES NARRATIVOS

MITOLOGIA	REGRAS / CENÁRIO
-----------	------------------

Mencionamos anteriormente que a cosmogonia de *Prince of Persia* é baseada no zoroastrismo, antiga religião persa que estabelecia uma relação dualista na condução da vida na terra: o bem, representado pela divindade Ahura-Mazda (ou Ormazd), estaria em batalha constante contra o mal, emblemático por Ahriman. A partir desses princípios, constrói-se um *backstory*: em barganha com Ahriman, o Rei dos Ahura ressuscita sua filha Erika. Como parte do acordo, o Rei deve destruir a Árvore da Vida e libertar Ahriman, aprisionado por Ormazd e os Ahura no Templo. O *Prince* – na verdade, um ladrão

aventureiro que está de passagem com sua besta Farrah – se vê perdido numa tempestade de areia e termina encontrando Erika em fuga dos soldados de seu pai. Ele a ajuda e começa a segui-la. A princesa precisa a todo custo evitar a libertação de Ahriman. Os dois tentam impedir o Rei de cortar a Árvore, mas em vão: a divindade do mal é libertada e imediatamente corrompe o reino dos Ahura com uma substância negra que neutraliza a luz. Erika sabe que, para impedir a fuga de Ahriman, deve apressar-se em curar os terrenos férteis da terra dos Ahura com sua magia de luz. O *Prince*, movido por uma simpatia súbita pela moça e tendo perdido sua besta e seus ganhos na tempestade de areia, decide ajudar a moça.

O avatar do jogador é o Prince, que tem habilidades especiais de salto, corrida pelo muro e combate com sua cimitarra. Parte dos poderes mágicos de Erika incluem fazê-los flutuar por alguns instantes, ora amplificando a capacidade de salto do Prince, ora salvando-o de cair em precipícios – fato recorrente e dramaticamente relevante no jogo. Eles precisam percorrer toda a extensão da cidade em volta do templo, colhendo sementes de luz, enfrentando os Corrompidos e restaurando os terrenos férteis.

TEMA / MOTIVOS	OBJETIVO / ESCOPO
----------------	-------------------

O *Prince* deve agir junto com Erika para encontrar e curar os terrenos férteis nas quatro regiões ao redor do Templo, tendo que derrotar os *Corrompidos* para isto: o Caçador (*Hunter*), o Alquimista (*Alchemist*), a Concubina (*Concubine*) e o *Guerreiro* (*Warrior*). Depois, os dois devem retornar ao Templo e restaurar a Árvore da Vida, mandando Ahriman de volta ao seu cárcere.

TRAMA	ESPAÇO (Tabuleiro / Campo / Quadra)
-------	--

No mapa a seguir, temos como ponto de partida o *Templo*. Os primeiros quatro estágios são tutoriais, porém já dando ao jogador detalhes do que deve ser feito. Notamos que o mapa é dividido em 4 áreas maiores irradiando a partir do

Templo: a *Cidadela em Ruínas*, o *Vale*, o *Palácio Real* e a *Cidade de Luz*. Cada uma dessas áreas tem um portal de entrada (*King's Gate*, *The Cauldron*, *The Cavern* e o *City Gate*) e um ponto final (*Hunter's Lair*, *The Observatory*, *The Palace Rooms* e a *Warrior's Fortress*), onde ocorre uma *boss battle* com os personagens caracterizados tipicamente como *sombras* (ver caixa tipológica na página seguinte). De volta ao *Templo*, os heróis enfrentam o *Rei* e o antagonista, *Ahriman*.



Fig. 53: Mapa geográfico de *Prince of Persia* (2008).

Entendemos que, mesmo com uma trajetória não-linear, há uma certa sequência de eventos baseada no destravamento de estágios alinhados por níveis de dificuldade e a ordem da jornada é mantida, deixando linear o enredo e o cumprimento da trajetória. Um outro detalhe importante: quando finalmente *Prince* e *Elika* conseguem restaurar todos os terrenos férteis e derrotar o *Rei* e *Ahriman*, *Elika* esgota suas últimas forças curando misticamente a *Árvore da Vida*, vindo a morrer mais uma vez. Seu martírio caracteriza a redenção clássica da tragédia, fazendo toda a aventura ganhar sentido, ainda que para a decepção do *Prince*, que termina se apaixonando por ela.

Numa espécie de epílogo depois dos créditos do jogo, porém, um último cut scene (sequência cinemática sem o controle do jogador) é apresentado: para trazer *Elika* de volta, *Prince* destrói as quatro árvores recuperadas e também a *Árvore da Vida*, fazendo com que *Ahriman* novamente se liberte. E então, a

mesma situação do início do jogo se restabelece: a cidade é tomada pela escuridão avassaladora do domínio do Ahriman, enquanto o herói se afasta com a princesa.

PERSONAGENS	PERSONAGENS / JOGADORES (Avatares & NPCs)
-------------	--

HERÓI	MENTOR	ARAUO	ALIADO	PROTEGÉ
PRINCE	ELIKA / ORMAZD	ELIKA	ELIKA	ELIKA
SOMBRA	ANTAGONISTA	GUARDIÃO DE LIMIAR	CAMALEÃO	PÍCARO
HUNTER / ALCHEMIST / CONCUBINE / WARRIOR / KING	AHRIMAN	HUNTER / ALCHEMIST / CONCUBINE / WARRIOR / KING	KING / AHRIMAN / ORMAZD	PRINCE

Quadro 26: Tipologia dos personagens.

As funções tipológicas dos personagens do jogo são normalmente estabelecidas a partir da perspectiva do protagonista, o arquétipo (ou estereótipo) chamado de *herói*. A história gira em torno de duas pessoas: *Prince* e *Elika*. Seria plausível tomar ambos como protagonistas num filme ou num livro. No entanto, ao pensar em jogo, a focalização se dá através do avatar, ou seja, de um personagem operado pelo jogador. Mesmo lutando junto com Elika (e usando ataques dela nas lutas com soldados e sombras), o fluxo de ação de ambos é definido por *Prince*, que é controlado pelo jogador. Na narrativa, é o personagem a assumir a função típica do herói.

Isto posto, podemos elencar os personagens em outras funções. Além de única *aliada* – uma personagem que se iguala ao *herói* na sua jornada e está sempre ao seu lado –, Elika desempenha o papel também de *arauo* (ela é quem anuncia a aventura a *Prince*, a partir do momento em que sua determinação o inspira a segui-la) e de *mentor* (já que, consciente do que deve fazer para deter Ahriman, termina guiando o herói na sua jornada). Eventualmente, ela também assume o papel de *protegé*, já que demanda, ainda que involuntariamente, a

proteção e o resgate do herói – especialmente no capítulo final, quando é ressuscitada uma vez mais, desta vez não por uma barganha do pai, mas pelas ações do *Prince*.

Esta múltipla função de Erika na história, aliás, faz da relação construída com o avatar-protagonista algo extremamente relevante para a história como um todo: a afeição criada entre os dois (e refletida na experiência do jogador) é determinante para o avanço no jogo, e também dá sentido à cut scene final, como veremos a seguir.

Ainda que sem praticamente aparecer na história, dividindo o papel de mentor com Erika está a divindade do bem Ormazd. São dele, afinal, os ensinamentos para restaurar a vida e combater as trevas.

Os arquétipos de *sombra* são também os *guardiões de limiar* da trama: estando a serviço do *antagonista* Ahriman, o *Caçador*, o *Alquimista*, a *Concubina* e o *Guerreiro* guardam a superação de cada estágio, fazendo com que só seja possível avançar após serem confrontados.

O *Rei* também se comporta como sombra e guardião de limiar, uma vez que por estar corrompido tem a mesma função dos seres demoníacos de Ahriman. Além disto, podemos ver o *Rei* também como um *camaleão*, por mudar de personalidade ao ser influenciado por Ahriman.

As duas divindades, por sinal, desempenham esta mesma função de *camaleão*: no momento em que Erika está disposta a se gastar suas últimas gotas de energia para restaurar a Árvore da Vida, Ahriman tenta convencê-la a desistir para que fique viva, enquanto Ormazd, cômico das necessidades de enclausurar novamente o mal, pede à princesa que efetivamente se sacrifique. Em outras palavras, o “mal” pede pela vida, e o “bem” pede pela morte, numa peculiar inversão de valores acentua a confusão do herói.

Por fim, o arquétipo do *pícaro* se manifesta no herói em diversas ocasiões, dado o seu caráter um pouco desdenhoso e egocêntrico que não raramente o coloca em apuros ou acentua o aspecto romântico da história.

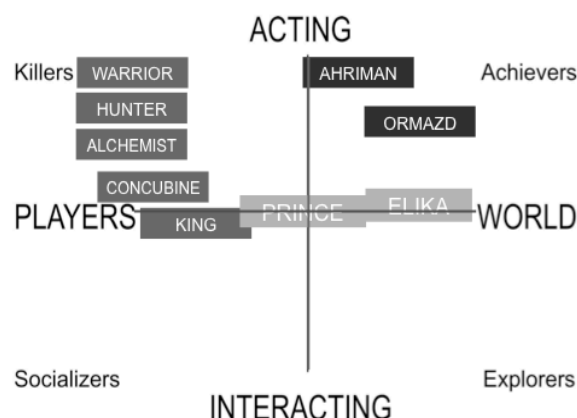


Fig. 54: Perfil dos personagens.

Como protagonista numa história que precisa conjugar combate, realização de tarefas, exploração do lugar e a conquista de confiança de sua principal aliada, o *Prince* se encontra bem no centro do gráfico de Bartle – algo, aliás, comum para heróis com o perfil mais extrovertido. Elika, por sua vez, pende mais para uma atividade voltada ao mundo diegético, focada que está na sua missão de restaurar a vida no seu reino.

As *sombras* a serviço do antagonista são caracterizadas tipicamente como “matadores” (*killers*), já que a única função deles na história é proteger a corrupção dos terrenos férteis contra os protagonistas. Enquanto perfil, a Concubina, por agir de forma mais ardilosa, fica mais próxima do quadrante de socialização, embora não seja este o seu intuito. O Rei, por sua vez, é movido pelo amor à sua filha, ainda que de forma moralmente errada. Corrompido pelo mal, ele se torna também um matador, mas está mais próximo do eixo de realização e socialização, já que só desempenha uma função mais ativa no capítulo final.

As entidades Ahriman e Ormazd se encontram, enquanto personagens, no quadrante de realizadores (*achievers*), pois são movidos por suas essências de propagar o mal ou o bem. O deus das trevas, no entanto, desempenha um papel mais ativo na narrativa, tendo entre seus atributos a morte de seus oponentes.

ACESSÓRIOS	OBJETOS
------------	---------

Os objetos relevantes para a narrativa não são muitos, sendo o jogo muito focado na ação dos personagens. Vale o destaque, no entanto, da *luz guia* que orienta o Prince e Elika para os terrenos férteis e a cimitarra que serve de arma

para o protagonista. A Árvore da Vida e as quatro árvores dos terrenos férteis também podem ser consideradas objetos com peso narrativo, já que sintetizam os objetivos e escopo final dos heróis da história.

COMPONENTES LÚDICOS

UNIDADE DE DISCURSO	JOGADA
---------------------	--------

Os movimentos executáveis no jogo são baseados no domínio físico do avatar. Ainda que evidentemente haja uma amplificação desse domínio físico, distanciando-se de parâmetros mais realistas (é possível para o avatar, por exemplo, correr pela parede), o avatar pode somente caminhar, correr, saltar, golpear, escalar e eventualmente operar itens como manivelas em certos estágios. Além disto, a presença de Erika como aliada amplifica a capacidade de salto do *Prince*. Uma outra característica importante é que, quando eventualmente o jogador erra o salto e o avatar está prestes a cair, Erika usa seus poderes místicos e resgata o *Prince*, trazendo-o de volta à trilha.



Fig. 55 a 60: Movimentos do avatar.

Fora esse aspecto motor imediato, no entanto, cada estágio guarda mais de um tipo de mecânica, exigindo execuções de várias ordens: além da corrida com obstáculos (envolvendo saltos, escaladas, corridas na parede, etc.) e combates, há eventualmente puzzles (jogos de encaixe de percursos para atravessar lugares altos movimentando plataformas ou manipulação do tráfego de fluidos em tanques para encontrar terrenos férteis). Isto denota um caráter estratégico e de raciocínio integrado aos aspectos motores. A jogada, portanto, estende-se para além do movimento imediato.

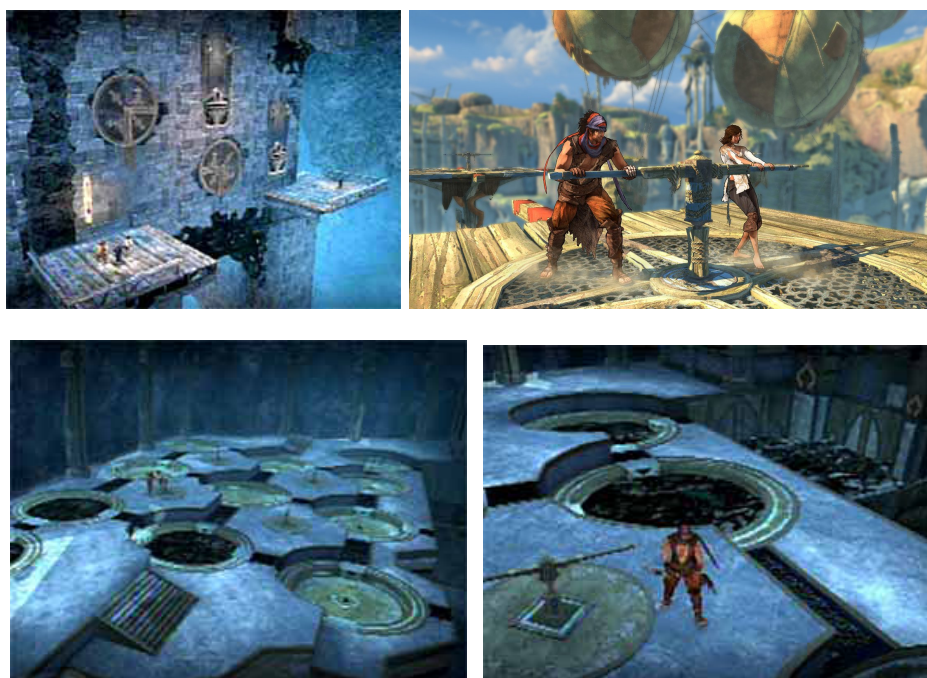


Fig. 61 a 64: Estágios com percursos e tarefas em puzzle.

Quanto aos níveis da jogada, uma vez familiarizado com os movimentos nos exercícios tutoriais que precedem alguns estágios-chave, a jogada opera de acordo com o que colocamos no capítulo 3. Há um diagnóstico do estágio do jogo e da tarefa imediata (nível perceptivo): um puzzle, um percurso de obstáculos, uma batalha ou a restauração de um campo fértil. Logo, o jogador pensa à sua estratégia (nível estratégico): se deve coletar mais sementes de luz para restabelecer a força de Erika, ou desvendar um puzzle que facilite sua trajetória, ou como poderá vencer um oponente numa batalha. Sua escolha se integra diretamente ao seu domínio dos movimentos possíveis para cumprir sua estratégia ao percorrer um trajeto ou lutar contra um corrupto (nível operacional). Finalmente, tanto sua estratégia quanto sua operação se submetem à sua performance na execução dos movimentos (nível técnico), o que pode determinar a superação do estágio ou objetivo de maneira imediata ou não.

Analisando os níveis, entendemos que alguns estágios precisam de uma articulação com os aspectos narrativos. O mais exemplar no caso de *Prince of Persia* é na terceira *boss battle*, contra a Concubina, cujos poderes místicos incluem a criação de ilusões. Ela cria várias imagens de Erika, confundindo *Prince* e impedindo-o de investir contra ela. O único modo de saber quem é a verdadeira Erika é se jogando da plataforma e esperando ser resgatado por ela. O jogador só pode chegar a essa conclusão se entender que uma relação de confiança entre os personagens foi construída no decorrer do jogo. Neste sentido, o nível *perceptivo* da jogada interage diretamente com o nível estratégico, sendo determinante para que o operacional e o técnico ocorram e permitam que o embate seja resolvido em favor do jogador.



Fig. 65 e 66: Boss battle contra a Concubina só é vencido pela percepção da relação construída entre os personagens.

SEQÜÊNCIA	RODADA / NÍVEIS / ESTÁGIOS
-----------	----------------------------

Em relação ao sequenciamento do jogo, notamos, a partir do mapa narrativo, uma relação de encadeamento e encaixamento linear, em que os estágios se sucedem de forma linear. Intercalam-se aos estágios *cut scenes* que contextualizam o avanço na narrativa, à medida que o nível de dificuldade da jogabilidade vai aumentando: percursos mais tortuosos, *bosses* mais ardilosos ou poderosos, puzzles mais desafiadores, objetivos menos evidentes. Interessante perceber que essa complexidade crescente da jogabilidade também se reflete na narrativa e na relação que os personagens criam entre si. Isto é fundamental para superar alguns estágios (conforme vimos no tópico anterior) mas também é

indispensável para entendermos dramaticamente as motivações e consequências dos atos dos personagens – sobretudo no último capítulo. A fruição, portanto, se dá tanto no campo lúdico, quanto no campo narrativo – isto se dá pela forma como é organizada a sequência do jogo.

FOCALIZAÇÃO	INTERNA EXTERNA GRAU ZERO (ou SISTÊMICA)
-------------	--

O único personagem controlável pelo jogador é *Prince*, sendo que Elika está sempre ao seu lado e age de forma integrada a ele. A focalização, de qualquer modo, seria interna, já que nos inserimos no universo do jogo pela operação do corpo do avatar.

Antes de esgotar a leitura sobre a focalização do jogo, há um fator importante a ser considerado: a ocorrência de cut scenes e diálogos. Neste momento, o jogador “deixa o corpo” do avatar para se tornar espectador. A focalização, por alguns momentos, se torna portanto externa.

Jogos narrativos com cut scenes, deste modo, parecem sempre variar entre a focalização interna e externa. Essa variabilidade dialoga diretamente com os aspectos de sequência, variando e mesclando gêneros discursivos e refletindo diretamente na experiência do jogador.

ESTÉTICA	VISUAL GRÁFICA SONORA TEXTUAL
----------	--

Quanto à estética visual, há uma releitura contemporânea no concept art – referente à estética visual – quanto a referências à cultura persa antiga, sobretudo nos vestuários, adereços e armas antes da “corrupção” de Ahriman – bem como na arquitetura e na caracterização dos ambientes. Uma vez que as ações sombrias de Ahriman recaem sobre o lugar e seus asseclas malignos são trazidos à esta realidade, as referências antigas se mesclam a outras mais contemporâneas, advindas sobretudo dos quadrinhos de fantasia e super-heróis. Essa influência dos

quadrinhos também é vista na estética gráfica, ou seja, no traço e na textura das cenas, bem como nas informações tipográficas.

No que se refere à identidade sonora do jogo, há uma preocupação em estreitar relações estéticas com filmes épicos contemporâneos – tanto no que diz respeito aos diálogos (inglês americano mesclado a conjuros em uma língua exótica) quanto à trilha sonora. O teor dos diálogos, enfatizando uma tensão do cômico irreverente masculino com a seriedade e obstinação feminina típica, remetem diretamente ao cinema mainstream hollywoodiano.

COMPONENTES DO DISPOSITIVO

SUPORTE	PLATAFORMA INTERFACE SITUAÇÃO
---------	-------------------------------------

Analizamos, conforme mencionado anteriormente, a versão para PC do jogo *Prince of Persia*. Ao pensar em tela e comando através do teclado, entendemos ser este um dispositivo comparável ao cinematográfico, entendendo que o jogador, por sua condição solitária, tem possibilidades de se aproximar de uma situação cinematográfica tal como descrita por Metz (in: STAM, 2003). A imersão no cinema, no entanto, se diferencia em muito daquela lúdica, se observarmos ambas as experiências: no caso do uso do computador, comandando as ações do avatar pelo teclado, o usuário se coloca numa imersão ativa, agindo sobre o conteúdo. Sua atenção aos estímulos da peça apresentada, no entanto, não são tão diferentes em termos de imersão: o pressuposto de sua atuação direta no conteúdo parece compensar o fato de estar diante de uma mídia individual autônoma (em contraste à posição espectral da sala escura com estímulos sensoriais extremamente intensos, análoga à condição do sonho conforme colocada por Metz e outros teóricos do dispositivo cinematográfico).

MONITORAMENTO	STATUS PLACAR CRONÔMETRO LISTA DE ITENS
---------------	--

No caso de *Prince of Persia*, o monitoramento ganha mais importância quando o avatar está numa batalha com um dos bosses: uma barra na parte inferior da tela exibe o nível de energia necessário para vencer (ou ser derrotado) pelo oponente. Certamente, essa configuração pode servir de metáfora para outras interfaces: ela mostra o quanto o jogador está distante de derrotar seu oponente, ou de ser derrotado por ele. Isto, certamente, acrescenta tensão à situação de jogo. E essa lógica (o resultado imediato influenciando no desempenho do jogador) parece se aplicar a qualquer jogo.

PERFORMANCE	HABILIDADE
-------------	------------

A performance do jogador entra na equação do funcionamento do jogo enquanto dispositivo. É uma variável que influencia diretamente em como os componentes de sequência são ativados. Os comandos de *Prince of Persia*, no entanto, não parecem ter muitos problemas quanto ao manuseio e consequente resultado da performance: mesmo o recurso de Elika salvando *Prince* sempre que este erra um salto, é um facilitador da performance do jogador, fazendo-o com que consiga aprimorar sua trajetória no jogo.

Do ponto de vista crítico, essa facilidade em lidar com as condições de sobrevivência no jogo soa como uma forma de abranger um número maior de usuários, pelo menos no que diz respeito à capacidade de jogo. Numa perspectiva ontológica, o foco do jogo é direcionado à narrativa em si: desvendar os mistérios da histórias e avançar na trama parece mais importante do que desenvolver habilidades de suplantar obstáculos e superar cada trajetória imposta nos estágios.

De fato, talvez este seja um valor a ser considerado no desenvolvimento dos jogos contemporâneos, dada a sua funcionalidade social em relação às narrativas.

ACASO / PROBABILIDADE	COMBINAÇÃO DE TODOS OS COMPONENTES
-----------------------	------------------------------------

Há jogos em que a “sorte” de fato influencia na performance do jogador. Este não parece ser o caso de *Prince of Persia*, focado muito mais no cumprimento de tarefas do que propriamente em procedimentos lúdicos sujeitos ao acaso.

4	ANÁLISE / CRÍTICA / DIAGNÓSTICO	análise e parecer técnico
---	---------------------------------	---------------------------

As questões relativas à estética e ao dispositivo parecem sugerir uma conciliação entre jogabilidade e afeição à trama por parte do público. Por outro lado, a narrativa proposta por *Prince of Persia* se resolve, através de uma atuação procedimental por parte do jogador, em cerca de 12 horas – uma faixa de tempo muito maior do que modelos narrativos anteriores como o cinema.

Quando comparamos ao contexto literário, no entanto, a diferença não parece tão grande. Tomamos, em geral, mais de 12 horas para ler um romance. A experiência de um jogo adventure como *Prince of Persia*, em comparação a outros gêneros narrativos, tende a estar mais próximo à literatura – tanto em termos de configuração de dispositivo (experiência individual), quanto em termos de configuração de narrativa (tempo de leitura).

De toda forma, *Prince of Persia* tem todos os atributos para se configurar tanto como uma experiência narrativa quanto uma lúdica: por um lado, uma narrativa longa e procedimental, dependente diretamente da ação do usuário; por outro, um percurso previsível e prefigurado com efeitos dramáticos intensos, especialmente devido à perda de controle do avatar no final, que oferece um desdobramento fora do controle do jogador.

Independente da sua intenção mercadológica (que não é, diga-se, o foco deste trabalho), *Prince of Persia* soa, como um todo, um produto que conjuga de forma equilibrada o cômputo de uma peça narrativa e interativa, ainda que esta análise levante uma reflexão posterior:

O *cutscene* final, sem o controle do jogador, foi causa de bastante controvérsia entre comunidades e fóruns de gamers. Põe-se a perder tudo o que foi conquistado pelo jogador em termos procedimentais (GALERA, 2010). Por outro lado, a expressividade narrativa se perpetua, dando à história do jogo ares de um dilema clássico: a redenção da heroína é posta à prova pela paixão do protagonista, que por sua vez causa um mal ainda maior ao ressuscitá-la – a inversão moral da tragédia.

Uma última constatação diante desta controvérsia é que *Prince of Persia* se aproxima, mesmo com um formato contemporâneo, de uma narrativa clássica,

dentro de seus parâmetros próprios de articulação lúdica. O jogo, neste exemplo, se mostra como um meio próprio da contemporaneidade para contar histórias – como antes dele, o filme e o romance literário.

3.2 TETRIS



Fig. 67: Marca de *Tetris* (Electronic Arts, 2014).

1	INFORMAÇÕES GERAIS	nome, empresa, ano tipo / gênero lúdico considerações culturais, mercadológicas e acadêmicas
---	--------------------	---

NOME: *Tetris*, Electronic Arts Mobile Montreal, 2014.

TIPO: Puzzle.

CONSIDERAÇÕES:

Tetris foi originalmente criado por Alexey Pajitnov em 1984. Trata-se de um puzzle eletrônico com *tetraminós* (figura geométrica plana formada por 4 quadrados conectados) que caem continuamente pela tela, preenchendo seu espaço. A jogabilidade simples e o fato de ser facilmente assimilável em qualquer cultura fez com que se tornasse um dos mais populares jogos eletrônicos de todos os tempos.

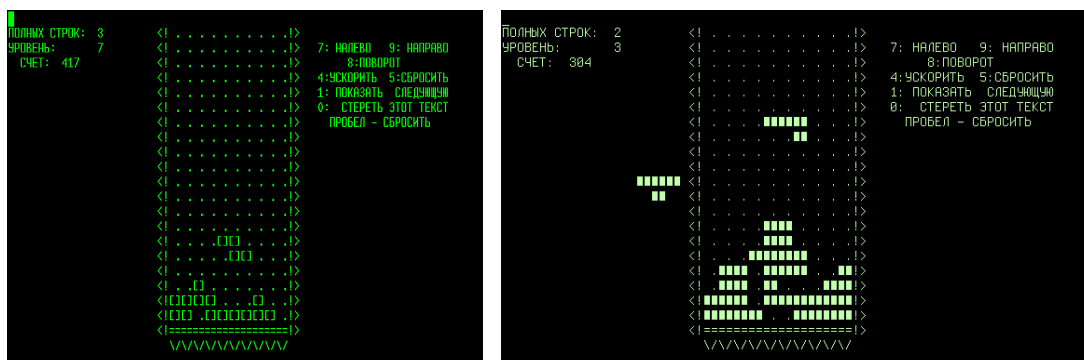


Fig. 68 e 69: Versões experimentais de *Tetris* (A. Pajitnov, 1984).

O jogo foi desenvolvido para vários consoles diferentes – da conhecida versão do game boy até os smart phones. Variações também surgiram, propondo quests usando os princípios do puzzle, ou contextualizando sua mecânica abstrata em cenários decorativos.



Fig. 70 e 71: Versões de *Tetris* para gameboy (Nintendo, 1989).

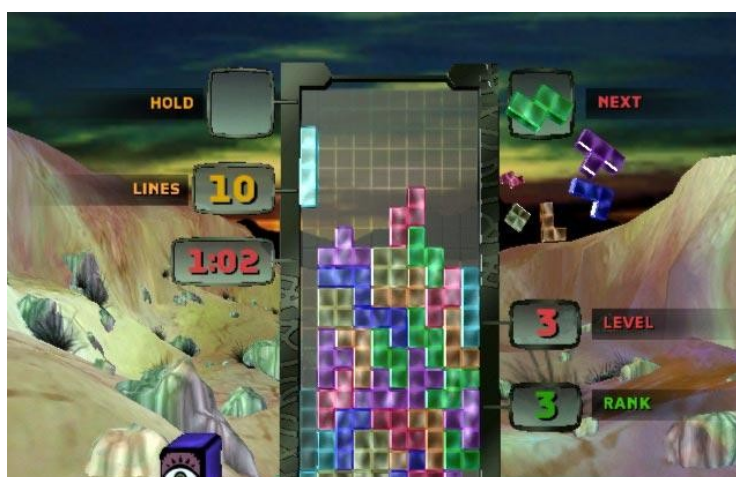





Fig. 72: Versão de *Tetris* para PC.

Numa das versões para gameboy, até a figura de uma plataforma de lançamento de foguete vai sendo formada à medida que vai se alcançando uma certa pontuação. No entanto, essa narrativa figurativa composta não é

propriamente relevante para o gameplay, servindo apenas de emblema para a performance do jogador (PICOLO, 2011).

Pontos	Cena Final (desfecho)
100.000	
200.000	
>250.000	

Quadro 27: Ilustração progressivamente formada a partir da performance em *Tetris* (PICOLO, 2011).

Apesar dessas diversas variações, portanto, *Tetris* é um jogo cuja mecânica não muda: o encaixe dos tetraminós em queda, desde a versão experimental de 1984, permanece imutável. Seu princípio abstrato e geométrico é capaz de dialogar com um amplo espectro etário, educacional, temporal e cultural. O modo básico da versão da Electronic Arts para smart phone, de fato, não guarda nenhuma referência figurativa, usando apenas da sofisticação técnica e gráfica como diferencial.

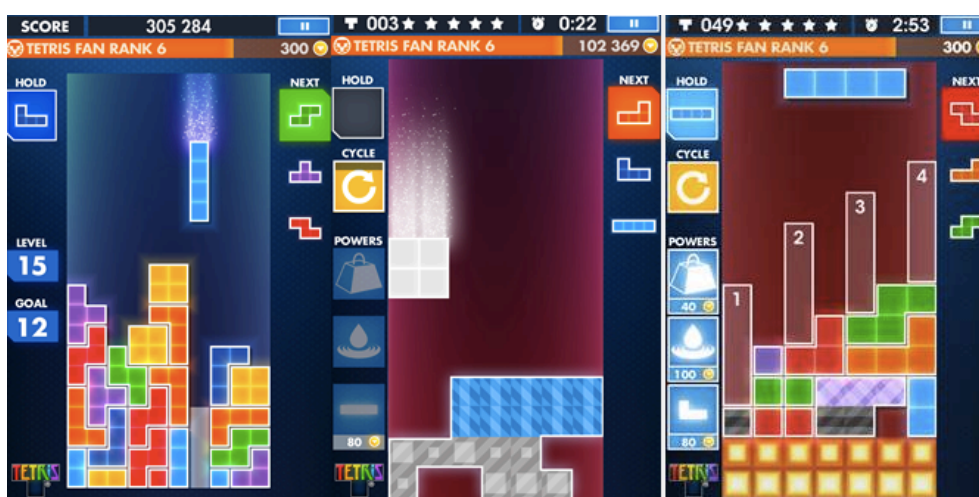


Fig. 73: Screenshots de *Tetris* para mobile.

Ao ser colocado ao lado de um jogo evidentemente narrativo como *Prince of Persia*, *Tetris* é um caso exemplar para este trabalho. Enquanto o primeiro

integra backstory a forthstory, o segundo apresenta apenas a narrativa emergente como elemento relevante nos aspectos discursivos. Podemos, assim, testar o conjunto de componentes aplicando-os a um jogo não-figurativo.

2	MAPEAMENTO NARRATIVO / ESTRUTURAL	cenário / espaço sequência personagens
---	--------------------------------------	--

No mapeamento da experiência proporcionada por *Tetris*, temos uma linha única de construção discursiva, visto que a jogabilidade não varia no decorrer do jogo: os estímulos para as jogadas apenas se intensificam até o fim do jogo, com a derrota do jogador. Assim, o mapa narrativo de *Tetris* é completamente linear:

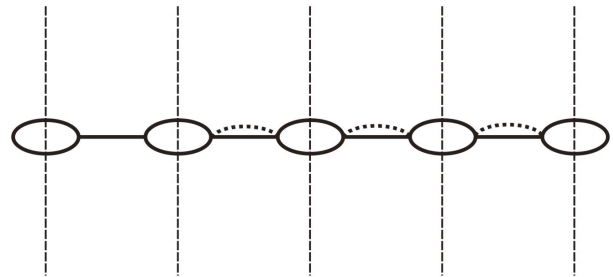


Fig. 74: Mapa narrativo de *Tetris*.

Quanto aos personagens, sendo um jogo não-figurativo temos apenas um agente envolvido, que é o próprio jogador. Deste modo, não é necessário usar a caixa tipológica para identificar um personagem intrínseco ao sistema. Por outro lado, uma reflexão sobre o *perfil* do jogador diante das possibilidades de jogabilidade pode acrescentar algo à análise do game design e da articulação discursiva.

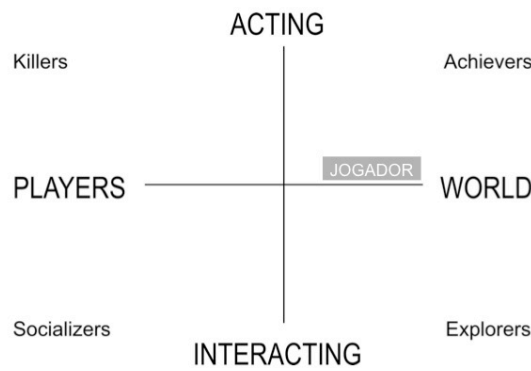


Fig. 75: Perfil de jogador de *Tetris* (2014).

3	APLICAÇÃO DO CONJUNTO DE COMPONENTES	identificação e detalhamento de componentes
---	--------------------------------------	---

COMPONENTES NARRATIVOS

MITOLOGIA	REGRAS / CENÁRIO
-----------	------------------

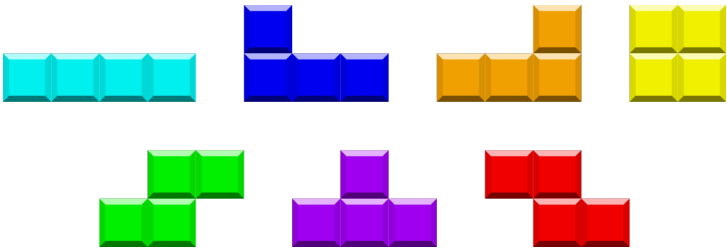


Fig. 76: Peças (tetraminós) de *Tetris*.

O conjunto de regras de *Tetris* é bastante simples: tetraminós em queda na tela devem ser empilhados de modo a retardar ao máximo a chegada da pilha formada até o o topo, considerando que cada linha horizontal completada pela disposição de peças é desintegrada, trazendo parte da pilha de volta para baixo. Sendo o discurso formulado em *Tetris* não-figurativo, o jogador dialoga com o formato das peças que surgem e seu encaixe no puzzle.

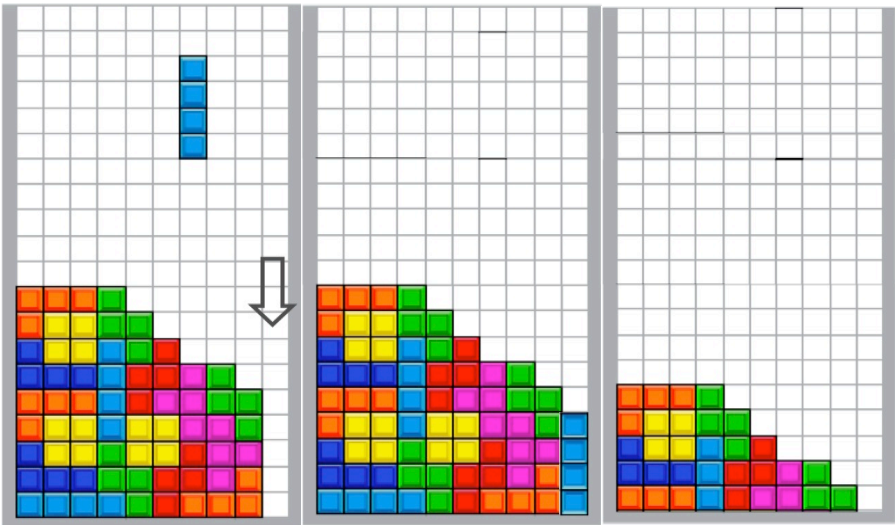


Fig. 77: Em *Tetris*, quando uma peça se encaixa completando uma ou mais linhas horizontais, elas são desintegradas, “trazendo” o puzzle para a base.

TEMA / MOTIVOS	OBJETIVO / ESCOPO
----------------	-------------------

O objetivo é permanecer no jogo o máximo de tempo possível, ou encaixar o máximo de peças possível no puzzle, de modo a atingir escores mais altos.

TRAMA	ESPAÇO (Tabuleiro / Campo / Quadra)
-------	--

O espaço em que se dá o jogo é uma tela retangular onde se encaixam os tetraminós. A largura da tela em relação às figuras de quatro quadrados conectados cada é de 10 quadrados e altura varia em 20 ou um pouco mais, dependendo do console – na versão para smartphone de 2014, deixamos de visualizar no meio da 22ª linha e perdemos o jogo quando a peça encaixada ultrapassa a 23ª. Logo acima do término do campo de jogo tem a identificação do jogador e seu ranking, e logo acima o placar corrente e um botão de pausa.

Do lado esquerdo, temos a tecla de *manter* (que segura a peça que está por vir para outra rodada), a de *girar* (que gira a peça para se encaixar no modo em que o jogador achar mais conveniente), o marcador de *nível* alcançado pelo jogo (progressivo à medida que o jogo vai avançando) e o marcador de *objetivo* (que aponta uma meta para subir de nível). Do lado direito, uma visualização das próximas peças (3) a serem lançadas.

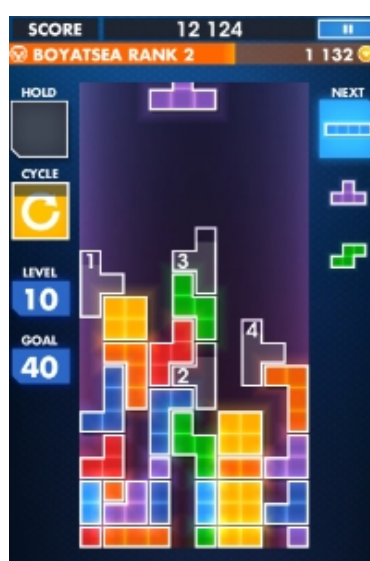
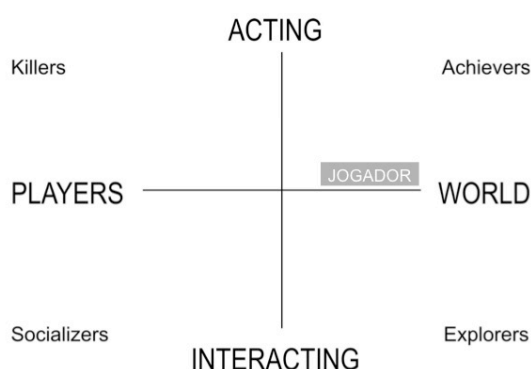


Fig. 78: Display *Tetris* para smartphone.

PERSONAGENS	PERSONAGENS / JOGADORES (Avatares & NPCs)
-------------	--

Identificamos que o único personagem envolvido em *Tetris* é o próprio jogador, estando em nível diretamente operacional. Sendo o jogo direcionado ao cumprimento de uma tarefa – encaixar as peças adequadamente de modo a impedir o avanço da pilha ao topo da tela – o perfil do jogador é, via de regra, *realizador* (*achiever*). Isto influencia, é claro, no modo como se pensa a dificuldade crescente à medida que o jogo avança.



Perfil de jogador de *Tetris* (Fig. 75).

ACESSÓRIOS	OBJETOS
------------	---------

No sistema do jogo, não há objetos ou itens. Isso faz pensar numa jogabilidade mais simples, centrada numa interação direta com os objetivos propostos.

COMPONENTES LÚDICOS

UNIDADE DE DISCURSO	JOGADA
---------------------	--------

Em linhas gerais, o jogador tem um tempo para mover a peça em queda para o lugar onde ele considera mais adequado para manter a pilha o mais longe da parte superior da tela. Dentro deste mesmo tempo, ele também pode girar quantas vezes quiser / puder de modo a obter o melhor encaixe. Na versão para smartphone de 2014, quem joga pode, ainda, ativar o botão *manter*, que reserva a peça em queda para ser usada depois, substituindo-a pela seguinte.

Assim como em *Prince of Persia*, o ato da jogada se dá em níveis diferentes: o jogador deve distinguir a peça que está para cair, analisar a configuração corrente do puzzle (nível perceptivo), entender e decidir qual a melhor forma de encaixar (níveis estratégico e operacional) e, finalmente, executar a jogada, com a habilidade exigida (nível técnico). Em tempo, a jogada normalmente está de acordo com uma certa estratégia adotada. Pode ser uma opção do jogador espalhar as peças mais horizontalmente, ou num certo momento mudar a configuração para concentrar no centro de modo a aproveitar melhor os tetraminós subsequentes.

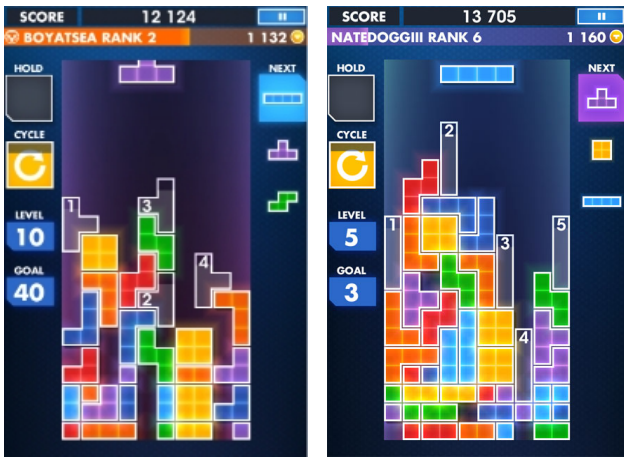


Fig. 79: Tipos de jogadas em *Tetris*.

SEQUÊNCIA	RODADA / NÍVEIS / ESTÁGIOS
-----------	----------------------------

Quando fizemos um primeiro levantamento da estrutura, constatamos que não há diferença de objetivos nos estágios, nem diferentes tarefas que possam levar a bônus especiais em *Tetris*. Quanto à sequência, portanto, as relações de encadeamento e tensão não se reconfiguram, mas se intensificam. Cada vez que a pilha cresce e se aproxima do limite da tela, a tensão aumenta a o jogador precisa tomar decisões mais rápidas.

FOCALIZAÇÃO	INTERNA EXTERNA GRAU ZERO (ou SISTÊMICA)
-------------	--

Tetris tem uma focalização externalizada de grau zero, visto que não há personagens diegéticos. É um tipo de focalização direcionada, portanto, à jogabilidade, ao sistema de jogo sem que significados figurativos sejam considerados. Os sentidos são gerados, operados e re-significados na atividade do jogador, remetendo mais à manipulação poética do discurso do que propriamente servindo a um efeito referencial.

ESTÉTICA	VISUAL GRÁFICA SONORA TEXTUAL
----------	--

A estética de *Tetris* apenas acompanhou o desenvolvimento técnico dos últimos 30 anos. O avanço tecnológico no armazenamento e processamento de dados possibilita uma maior exploração de movimentos, efeitos, cores e sons, trazendo ao jogo uma maior sofisticação estética em todos os aspectos. No entanto, os princípios estéticos continuam, de certa forma, os mesmos, que é a síntese das formas: figuras compostas por quadrados, combinações básicas de cores primárias, informação enxuta num layout de tela simples e objetivo disposto em plano cartesiano.

A tipografia utilizada é sólida e sem serifa, possivelmente remetendo ao contexto técnico do jogo: trata-se, afinal, de um puzzle eletrônico por excelência, baseado que é numa lógica discreta e numa manipulação direta de mídia visual em movimento. A característica bold da fonte também faz referência à geometrização do jogo.

Quanto à identidade sonora, se comparado ao “tique” seco sintetizado da primeira versão, podemos verificar uma maior distância. No entanto: a trilha inserida não tem grandes pretensões de manipular dramaticamente o jogador: é uma leitura eletrônica de polka russa (novamente, remetendo à origem cultural e tecnológica do jogo) que não muda em nenhum momento, deixando à jogabilidade o papel de dialogar diretamente com o discurso formulado pela performance.

Por fim, a exploração do texto é mínima, apenas cumprindo o papel de passar informações de pontuação, nível, ranqueamento e objetivo.

COMPONENTES DO DISPOSITIVO

SUORTE	PLATAFORMA INTERFACE SITUAÇÃO
--------	-------------------------------------

A plataforma *mobile* lembra muito um dos consoles mais populares do jogo, o gameboy. Sendo um jogo solitário e de focalização sistêmica, a interface objetiva parece suprir plenamente as necessidades da situação do jogador: a jogabilidade simples e casual se alinha à versatilidade do dispositivo, sendo favorável à imersão em qualquer ambiente.

MONITORAMENTO	STATUS PLACAR CRONÔMETRO LISTA DE ITENS
---------------	--

O monitoramento se integra à interface sendo, a exemplo de todos os outros elementos, sintético e objetivo. O placar e o nível atingido pelo jogador é progressivo, enquanto o objetivo – expresso por números que estabelecem uma meta imediata de pontos – é regressivo e renovável cada vez que atinge zero. O cronômetro não tem implicação direta na jogabilidade, servindo apenas para medir o tempo investido no jogo.

PERFORMANCEs	HABILIDADE
--------------	------------

A performance do jogador é baseada em percepção geométrica, raciocínio lógico e velocidade. Na versão clássica, a habilidade envolve um aspecto operacional de giro e direcionamento manual das peças. No smart phone, há um modo chamado de “peça fantasma” que prevê algumas possibilidades de encaixe do tetraminó em queda, que através de um toque numa região neutra da tela pode apresentar variações. A mediação entre a definição do encaixe ideal e a velocidade de reação é o que mede o desempenho na partida.

ACASO / PROBABILIDADE	COMBINAÇÃO DE TODOS OS COMPONENTES
-----------------------	------------------------------------

A disposição de peças é randômica, ora facilitando o encaixe e diminuição da pilha rapidamente, ora atrasando a reação do jogador por se tratar de uma operação mais complexa. Este item em *Tetris* parece fazer mais diferença, sobretudo quando o jogo está avançado e o tempo para encaixe das peças diminui. Isto, parece, é uma variável relevante em qualquer jogo casual.

4	ANÁLISE / CRÍTICA / DIAGNÓSTICO	análise e parecer técnico
---	---------------------------------	---------------------------

É significativo que um jogo criado num centro de tecnologia tendo o computador como plataforma original seja considerado um dos jogos mais influentes e populares de todos os tempos. A análise da narrativa emergente de *Tetris* parece apontar para uma articulação quase que puramente discursiva, sendo a função referencial exercida pela construção progressiva de um desempenho – como dizer de forma subtextual, “este tetraminó em forma de L invertido pode se encaixar aqui e ali, mas vou encaixá-lo lá porque depois vem um tetraminó em forma de quadrado que posso encaixar aqui e eliminar uma linha.” Esta subtexto, é claro, se dá muitas vezes de maneira intuitiva ou reativa, especialmente nos momentos de maior tensão, quando a pilha de peças já está bem próxima do limite superior da tela. E é nesta emergência da narrativa pela performance que reside a lição que podemos tirar de *Tetris*: a característica mais própria de uma narrativa lúdica está no seu discurso. É quando a linguagem do jogo, distanciando-se de uma articulação de conteúdo figurativo, pende mais para o lúdico.

Comparamos a narrativa de *Tetris* àquela gerada por um poema concreto, por uma tela abstrata ou por uma peça de vídeo arte: o sentido construído é subjetivo e aberto, mas percebemos essa construção num nível metalinguístico. Há, como em qualquer estrutura narrativa, uma entrada na diegese pela percepção de um conflito exposto, aceita-se o desafio de lidar com este conflito submetendo-se a ele e penetrando numa trajetória para resolvê-lo e, finalmente, um desfecho ocorre, seja com a vitória ou com a derrota.

Curioso notar que num jogo casual cujo escopo é centrado na performance do jogador e cuja jogabilidade não prevê um resultado específico (o objetivo de

Tetris é, em última instância, a marcação do maior número possível de pontos) este término se dá em termos trágicos – muito embora sem a redenção tipicamente épica da tragédia. Trata-se, no entanto, de uma derrota. Juul (2001) define a narrativa como *estado inicial -> mudança do estado -> retorno ao estado inicial*, e afirma que tal estrutura não se aplica a jogos como *Space Invaders* (Taito, 1997). Ao confrontarmos as análises de *Tetris* e *Prince of Persia*, entendemos que, de fato, não se retorna ao estado inicial. *Tetris* termina com a derrota do jogador (ou a “morte do herói” em termos dramáticos) e *Prince of Persia* põe a perder tudo que é conquistado para restabelecer a ordem – nada será como antes. O mesmo ocorre em *Space Invaders*: o jogo termina quando o jogador, por melhor que seja sua performance, é derrotado; morre o herói e a Terra é invadida por extraterrestres. A confusão se esvai, deste modo, ao assimilar a noção aristotélica: *ordem existente -> ordem quebrada -> ordem restabelecida*, com o devido entendimento que a ordem restabelecida não é igual à ordem existente. A experiência narrativa necessariamente muda o estado de coisas.

5 DESFECHO

Caminhando para a conclusão deste estudo, passamos para articulações teóricas a partir das análises em si, que por sua vez refletem as contribuições deste trabalho de pesquisa à discussão teórica sobre a narrativa contemporânea e a práticas relativas ao design de jogos.

Um primeiro contributo que julgamos importante é o *conjunto de componentes* da narrativa lúdica, sistematizado neste trabalho. Sua construção por analogias aponta mais para similaridades no tratamento das narrativas contemporâneas do que para rupturas radicais, minimizando entraves teóricos e incrementando possibilidades práticas. O vivenciamento de histórias, neste sentido, se amplifica para experiências estéticas e lúdicas dentro da percepção humana do tempo – nos moldes de Paul Ricoeur – mesmo diante de novos dispositivos e mecanismos de fruição e interação. O estudo da narrativa lúdica, assim, não mais restrito à backstory, abre uma gama de possibilidades de investigação, sugerindo conceitos e sistemas de organização de linguagem ainda mais detalhados relacionados à forthstory e, portanto, ao ato de jogar em si.

Uma segunda questão se refere ao *modo de composição* da narrativa no contexto lúdico e suas implicações acadêmicas. A noção de uma *experiência linear a ser construída* conecta as questões de linguagem às do game design: a prefiguração do jogo (da jogada à estrutura), em qualquer categoria, pressupõe o convite à ação e o diálogo constante com ela. Trata-se de uma forma de organizar conteúdos que, sendo extremamente mutável dadas as possibilidades de interação, pode igualmente se servir de uma lógica discursiva existente. Dentro da atividade do design, é de praxe pensar forma e função de maneira integrada – são aspectos coexistentes em qualquer objeto. No nível que propomos, a integração entre narrativa e jogabilidade é colocada da mesma maneira: no discurso lúdico, uma é parte da outra. Observamos que em dois casos tão diversos quanto *Prince of Persia* e *Tetris*, propondo experiências tão diferentes, um modelo de análise com foco no discurso pode ser aplicado para detalhar estrutura, mecânica e desempenho, bem como sugerir reflexões sobre seus diversos aspectos. Numa lógica reversa: é possível elaborar um método de design que parta dos atributos discursivos, narrativos e estéticos de um jogo? Agora, mais do que antes, acreditamos que sim.

Um terceiro ponto decorre diretamente desta versatilidade do conjunto de componentes: significa que a *teorização* sobre a narrativa lúdica pode conciliar várias perspectivas epistemológicas. Abordando um objeto tão híbrido quanto o jogo, é natural que uma abordagem interdisciplinar se aplique, com a devida cautela de não estabelecer uma visão totalizante ou auto-suficiente. O mínimo que podemos esperar de uma teoria de estudos de jogos é que ela seja plural. Uma consequência pragmática nos estudos sobre linguagem nos jogos é a relativização do embate narratologia versus ludologia. A linearidade da experiência sugerida pela narratologia no nível do discurso parece mais complementar a reestruturação hipertextual proposta pela ludologia do que propriamente rivalizá-la. Em contrapartida, a hiperestrutura pode contemplar várias linhas de tempo possíveis, reorganizando a experiência narrativa em configurações mais complexas.

Uma quarta reflexão relevante é a da *unidade mínima*: a partir da mutabilidade da jogada, podemos entender mais objetivamente a complexidade do jogo enquanto meio discursivo. E se pensarmos nos princípios de mídias digitais enumerados por Manovich (2001) – representação numérica, organização modular, automação, variabilidade e transcodificação –, este conceito sintetiza características não apenas do jogo, mas de meios “interativos fechados” de uma maneira geral. A exemplo do signo cinematográfico, o lúdico estende o alcance da criação para um *desenho do conteúdo*, também neste aspecto integrando forma e função numa mesma perspectiva.

Interessante notar que, da unidade mínima, quando passamos à esfera da *sequência* (rodadas, tempos, níveis, estágios, pontos, sets, etc.) esta flexibilização e complexidade é bem mais sutil: uma certa lógica de distinção progressiva parece ser aplicada. A sequência, neste sentido, pode ser definida por tempo, pontuação, cumprimento de tarefas ou no confronto direto com um oponente. No caso de *Prince of Persia*, cada ponto do mapa geográfico com terreno fértil representa um estágio; somente após a chegada ao terreno e derrota do personagem corrompido é possível restaurar o terreno, marcando a superação do estágio. Essa superação é bem determinada em termos narrativos, sendo marcada no mapa geográfico como região restaurada e destravando estágios seguintes. Já em *Tetris*, a progressão de estágios é marcada pelo tempo de jogo e número de peças encaixadas. Não há, porém, a exemplo de *Prince of Persia* e outros jogos, uma pausa ou qualquer marco em especial para a distinção desses estágios, sendo as mudanças indicadas apenas nos componentes de monitoramento (placar, marcador de nível,

cronômetro e alarme sonoro). No caso do tênis, exemplo utilizado anteriormente para explicar os níveis da jogada, um jogo é dividido numa melhor de três ou cinco *sets* (dependendo do torneio), os *sets* são divididos numa melhor de onze *games*, e os *games* são disputados até que um dos jogadores alcance a partir de 4 pontos uma diferença mínima de dois pontos de vantagem para o seu adversário (ocorrendo um desempate até que essa diferença seja obtida), um padrão mais claro do que em *Tetris* e outros jogos eletrônicos de uma “estrutura contínua” (cuja experiência só é interrompida no término do jogo, ou seja, na derrota do jogador para o sistema). Se a jogada pode ser fluida e intrincada a outra, a sequência parece retomar uma lógica discreta no sistema de jogo.

Esta primeira aplicação do modelo de análise aponta, ainda, para mais algumas questões. No experimento detectamos um aprimoramento imediato a ser feito: a fusão dos passos 2 (mapeamento narrativo e estrutural) e 3 (identificação e análise dos componentes), sobretudo em relação à estrutura da história – relativa aos aspectos de trama e sequenciamento – e aos personagens. Ao documentar a aplicação do modelo de análise, notamos que algumas vezes houve redundância na descrição e análise das informações mais diretamente relacionadas a esta estruturação – o que é justificável dado o caráter didático deste documento. Ainda assim, acreditamos que um desenho metodológico integrando o mapeamento estrutural ao modelo de análise pode levar a uma aplicação mais eficaz do conjunto de componentes.

Quanto às questões teóricas, notamos que, de forma geral, na tentativa de aproximar a perspectiva narratológica e a ludológica, deu-se mais ênfase ao instrumental teórico da primeira. Entendemos que é algo natural dado o enfoque no discurso; porém uma aproximação ainda maior deve ser feita: uma vez considerada a narrativa como parte da jogabilidade, é hora de considerar a jogabilidade na narrativa, dialogando mais diretamente com as estruturas hipertextuais e práticas procedimentais.

No próximo capítulo apontamos alguns possíveis desdobramentos neste sentido. Em todo caso, vale lembrar que, longe de esgotar o tema da relação entre narrativa e jogos, este trabalho se propõe a avançar na discussão, ora propondo sistemáticas úteis para a criação e crítica do jogo enquanto gênero produtor de conteúdos e significados, ora levantando questões mais aprofundadas e pertinentes acerca da teorização deste mesmo jogo como fenômeno cultural.

6 EPÍLOGO

Ao final da história há um poste com placas indicativas apontando para várias direções. Poderia ser o final de um tabuleiro, que de repente se mostra maior, ramificando as possibilidades desde este ponto de chegada – ou de uma nova partida. Os caminhos são múltiplos e ainda incipientes. Eis, no entanto, algumas pistas do que eles podem ser:

Já foi mencionada a necessidade de um segundo passo de aproximação entre as abordagens narratológica e ludológica. O método de estabelecer analogias entre elementos linguísticos e do game design foi bastante útil neste trabalho, esclarecendo questões pertinentes quanto à elaboração da narrativa lúdica. Utilizando o mesmo princípio, é possível amadurecer estas questões ao empregar uma abordagem reversa: entender quais reflexos as estruturas hipertextuais e procedimentais têm nos elementos narrativos já sistematizados. Se neste trabalho partimos dos modelos narrativos para encontrar no contexto dos jogos funções análogas, o exercício de encontrar na narrativa funções lúdicas pode ser igualmente profícuo. Podemos, além disto, abranger esse movimento para outras instâncias como estratégias transmídia, intervenções em espaços públicos e projetos de arte e tecnologia em geral.

Avançando ainda mais nestes diálogos, verificamos como certos confrontos na teoria do cinema entre uma perspectiva ontológica da linguagem e uma abordagem fenomenológica da espetatorialidade encontram ecos no âmbito dos estudos de jogos e de mídias digitais. Em outras palavras, cabe pensar num “jogador-narrador” em nível mais teórico, procurando entender as aplicações no game design, além das implicações linguísticas e filosóficas nos estudos de comunicação. Em última instância, pode-se procurar identificar perfis de usuários no amplo espectro da segmentação de conteúdo na contemporaneidade.

Como expansão destas inquietações acadêmicas, utilizar o discurso como chave de leitura para propor uma taxonomia de jogos em gêneros lúdicos, comparáveis a gêneros literários, pode ser interessante para uma maior sofisticação do uso dos conceitos aqui traçados. Relacionar características ou entender como cada componente se comporta em diferentes tipos de jogos é um bom caminho para isto, levando em conta não apenas a configuração narrativa, mas também as reverberações na mecânica e no dispositivo como um todo.

Uma investigação de formas coletivas de construção narrativa também se mostra como um caminho imediato e muito desafiador. Se, por um estatuto experimental, esta pesquisa restringiu-se a aplicar o modelo de análise a jogos individuais, uma ampliação do escopo para jogos geradores de narrativas como RPGs e MMORPGs deve promover formulações significativas não apenas quanto à teoria, como também a metodologias e estratégias criativas destes mesmos jogos. Em consequência, o conhecimento produzido acerca de processos colaborativos de prefiguração e configuração de narrativas pode servir para outros campos relativos à cultura participativa, de ações em redes sociais ao ativismo na web.

Dentre os desdobramentos, não poderia ficar de fora a motivação maior desta pesquisa, que é a de usar esses conceitos em processos criativos mais sistemáticos e adequados para a expressividade narrativa em novas mídias. Carrière (1996) menciona que o roteirista de cinema está mais próximo de um diretor do que de um escritor, pois o texto é contingencial à sua atividade: um roteirista usa do código textual para escrever não um texto, mas um filme. O roteiro, portanto, é efêmero por funcionalidade: uma vez feito o filme, o roteiro pode ser tranquilamente descartado. Do mesmo modo, um roteirista de jogos está muito mais próximo de um game designer, pois precisa entender, mais do que recursos técnicos ou estéticos, os parâmetros de linguagem e discurso que regem o meio para o qual está compondo.

Assim, o estudo da narrativa lúdica se propaga para outras formas narrativas contemporâneas que sofrem sua influência. Interatividade fechada e narrativa procedimental podem ser fortes aliadas à prefiguração expressiva e intenção artística no que diz respeito às possibilidades dos dispositivos na arte contemporânea. O uso deste conjunto de componentes em processos criativos pode ajudar, acreditamos, não apenas na constituição de melhores jogos a partir de um melhor entendimento da narrativa, mas, a partir de um melhor entendimento dos atributos dos jogos, a construção de narrativas próprias do nosso tempo.

Isto nos leva, por fim, às questões estéticas e artísticas. Assumindo o domínio do discurso lúdico como uma possível poética, podemos pensá-lo como o caminho potencial para um amadurecimento dos recursos expressivos dos jogos. E assim como em períodos anteriores, novos parâmetros para a arte são avaliados e revistos.

A narrativa e o jogo, assim, tangenciam atividades acadêmicas e artísticas emprestando-lhes a estrutura e a inspiração de construir, desde sua convergência, novas narrativas e novos jogos – ou novos meios, novos desenhos, novas poéticas, enfim.

REFERÊNCIAS

- ANDREW, James Dudley. *As principais teorias do cinema*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- AARSETH, Espen. *Cybertext - Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins, 1997.
- BARTHES, Roland et al. *Análise Estrutural da Narrativa*. Petrópolis: Vozes, 2008.
- BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas vol. 1 - Magia e Técnica, Arte e Política: Ensaio sobre Literatura e História da Cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1996.
- BONSIEPE, Gui. *Teoria e Prática do Design Industrial*. Lisboa: CPD, 1992.
- BÜRDEK, Bernhard E. *History, Theory and Practice of Product Design*. Berlim: Birkhäuser, 2005.
- CAILLOIS, Roger. *Os Jogos e os Homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CAMPBELL, Joseph. *The Masks of God: Creative Mythology*. Londres: Penguin Compass, 1970.
- CARRIÈRE, Jean-Claude & BONITZER, Pascal. *Prática do Roteiro Cinematográfico*. São Paulo: JSN, 1996.
- CNET. 'Grand Theft Auto IV' nets Guinness record. In: *CNET Tech Culture News*. May 13, 2008. Acessível em <http://www.cnet.com/news/grand-theft-auto-iv-nets-guinness-record/>.
- CRAWFORD, Chris. *The Art of Computer Game Design*. Berkeley: McGraw Hill / Osborne Media, 1984.
- CUNHA, Newton. *Dicionário SESC: a Linguagem da Cultura*. São Paulo: Perspectiva / SESC São Paulo, 2003.
- DUBOIS, Philippe. *Cinema, Video, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- ECO, Umberto. *Apocalittici e Integrati*. Milão: Bompiani, 1964.
- ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- ESKELINEN, Markku. *The Gaming Situation*. In: *Game Studies* 1, No. 1, July 2001. Acessível no <<http://gamestudies.org/0101/eskelinen/>>.
- FALCÃO, Leo. *Mapas Narrativos: estruturas dramáticas aplicadas à concepção e avaliação de games*. Recife: EDUFPE, 2009.

FALCÃO, Leo, NEVES, André M., RAMALHO, Geber & CAMPOS, Fabio. *Game: Artefato ou Meio?* Artigo completo apresentado no IX Symposium On Computer Games And Digital Entertainment. Rio de Janeiro: Anais do SBGames, 2010.

FRASCA, Gonzalo. *Simulation versus Narrative*. In: WOLF, Mark J. P. & PERRON, Bernard (ed.). *The Video Game Theory Reader*. Londres: Routledge, 2003.

GALERA, Daniel. *Virando o Jogo*. In: *Serrote* nº 4. São Paulo: Instituto Moreira Sales, março de 2010.

GAMBA JR., Nilton. *Narrativa e AIDS: Noites Felinas e as dualidades da narrativa pós-moderna*. Rio de Janeiro: PUC-Rio / Departamento de Psicologia, 2004.

GAMBA JR., Nilton; GARCIA, Eliane; DURAN, Érika & SODRÉ, Ana Cláudia. *Discurso e Design: análise de discurso como método para pesquisa em design*. Rio de Janeiro: SBDI, 2009.

GAME SPY. *Prince of Persia – PC – Walkthrough and Guide*. Disponível em http://pc.gamespy.com/pc/prince-of-persia-next-gen/guide/page_3.html, acessado em 15/01/2015.

GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para as novas mídias*. São Paulo: Senac, 2008.

JOBIM E SILVA, Solange & GAMBA JR., Nilton. *Novos suportes, antigos temores: tecnologia e confront de gerações nas práticas de leitura e escrita*. In: *Revista Brasileira de Educação*, Set-Dez, nº 21. São Paulo: Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação, 2000.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

JOHNSON, Steven. *Cultura da Interface*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

JUNG, Carl Gustav. *Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo*. Petrópolis: Vozes, 2006.

JUUL, Jester. *Game Telling Stories? – A brief note on games and narratives*. In: *Game Studies*. v.1, 2001. Disponível em <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts>, acessado em 22/01/2015.

LAUREL, Brenda. *Computers As Theatre*. Londres: Addison Wesley, 1993.

LEBRUN, Gérard. *A Mutação da Obra de Arte*. In: *A Filosofia e Sua História*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

LEVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

MACHADO, Arlindo. *Pré-Cinemas e Pós-Cinemas*. Campinas: Papirus, 1997.

MACHADO DE SÁ, Alexandre. *Focalização narrativa nos videogames*. Artigo apresentado no VI Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames). São Leopoldo: Unisinos, 2007.

- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MASCARELLO, Fernando (org.). *História do Cinema Mundial*. Campinas: Papyrus, 2010.
- MURCH, Walter. *A Digital Cinema of the Mind? Could Be*. In: *The New York Times On The Web*, May 2, 1999. Acessível em <http://www.nytimes.com/library/film/050299future-film.html>.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck*. São Paulo: Unesp, 2003.
- PANOFSKY, Erwin. *Estilo e Meio no Filme*. In: COSTA LIMA, Luiz (org.) *Teoria da Cultura de Massa*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- PARENTE, André & CARVALHO, Victa de. *Entre Cinema e Arte Contemporânea*. In: *Revista Galáxia* n. 17, São Paulo, junho de 2009.
- PICOLO, Clarissa M. *Jogos eletrônicos e narratologia: aprofundando noções de interatividade na narrative*. Artigo apresentado no V Simpósio Nacional ABCiber. Florianópolis: UDESC/UFSC, 2011.
- ROLLINGS, Andrew & MORRIS, Dave. *Game Architecture and Design*. Scottsdale: Coriolis, 2000.
- REIS, Carlos e LOPES, Ana Cristina M. *Dicionário de Narratologia*. Coimbra: Almedina, 2011.
- RICOEUR, Paul. *Tempo e Narrativa*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- SALEN, Katie & ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2004.
- SHELL, Jesse. *A Arte do Game Design: o livro original*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.
- SIMONS, Jan. *Narrative, Games, and Theory*. In: *The International Journal of Computer Game Research* vol. 7, issue 1, August 2007. Acessível no <<http://gamestudies.org/0701/articles/simons/>>.
- STAM, Robert. *Introdução à Teoria do Cinema*. Campinas: Papyrus, 2003.
- TODOOV, Tzvétan. *As Estruturas Narrativas*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- VANOYE, Francis. *Os Usos da Linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- VOGLER, Christopher. *A Jornada do Escritor*. Rio de Janeiro, Ampersand, 1997.
- WARDROP-FRUIIN, Noad & HARRIGAN, Pat (ed.). *Firstperson*. Cambridge: MIT Press, 2004.
- XAVIER, Ismail (org.). *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- XAVIER, Ismail. *O Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

ANEXO

WALKTHROUGH
PRINCE OF PERSIA
(Ubisoft 2008)

GAME SPY

http://pc.gamespy.com/pc/prince-of-persia-next-gen/guide/page_3.html

INTRO SCENES



Into the Storm

The hero of the game, the so-called Prince, stumbles into a small canyon in the middle of an uncharted desert. There, he meets Princess Erika, apparently the Number One Worshipper of Ormazd (or Ahura Mazda), and therefore a big antagonist of Ahriman (or Angra Mainyu). During the game's tutorial scenes, check the on-screen prompts. The Prince should follow Erika through the canyon. Now is as good a time as any to become familiar with the various moves, such as wall running, wall jumping, and grip falling. For the combat, the heroes win if they reduce the enemies' life to zero. Remember, Erika and the Prince can never die in this game.

Temple

Eventually, the heroes will reach the hub-like desert area, where a big ancient temple stands. The Prince should follow Erika across the sands to the temple. Climb up the wall via the ledges, turn the crank once by 90 degrees to open the temple's main gate, drop back down along the same wall with the ledges, and enter the long hallway. At the other end of this long hallway, hang together onto the wall ring switch to open the door to the Tree of Life's chamber.



Approach the Tree of Life. Fight the bad guy in black (Erika's crazy dad), and then fight the minor demon bad guy, learning about Erika's team attacks in the process. Afterward, escape from the temple by backing out. Jump across the pits in the ground, and wall run where needed. Go up the ramps to the door on the high platform, beat off a second minor bad guy, and then use the wall ring switch to open the door again. Back in the long hallway, which is also crumbling apart, wall run and wall jump to skip over the collapsing sections. As the Prince approaches the main gate, he will need to jump and then perform a cooperative jump, where Erika boosts him forward.

Navigation and Healing

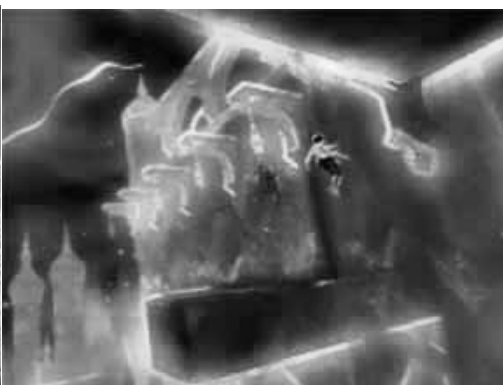
Having escaped back outside the temple, Erika will tell the Prince that they must heal the "fertile grounds" in order to keep the god Ahriman imprisoned. Follow more prompts, this time learning about the map, setting a destination, and using the guiding light (Elika's ball, or her compass). The tutorial scenes are almost done. At this point of the game, the heroes can reach only the fertile grounds at the "gateway" areas that lead into the four regions. Pick any one of them, and use the guiding light to get there. In these gateway areas, the game will offer a final few pointers on the rest of the moves, such as ring climbing, beam jumping, pole swinging, and roof running. Remember to use the guiding light. Upon reaching a fertile ground, defeat the enemy there, and then let Erika heal the fertile ground with a mighty Dump of Ormazd. (For The Cavern, if the concubine appears to ply her magical illusions, the Prince will need to reach and strike down her phantoms before he can fight her. Look for pillars and structures that can be used to climb up to them. Don't worry about Erika if she gets held down by darkness energy, because she won't die, and she can still save the Prince's butt if he makes a bad move.)



Once an area's fertile ground is healed, light seeds (blue energy balls) will appear there. These light seeds are required to activate the power plates, which in turn will allow the heroes to reach the fertile grounds in the areas deeper into the regions. For now, collect 60 light seeds to fulfill the first quota. The heroes will need to heal at least two fertile grounds to attain enough light seeds, but other than that, there is no real trick here. Just wander through the four gateway areas and play around to grab those light seeds.

Activating Power Plates

Okay, so now that the Prince has stuffed enough light seeds into Erika, they're ready to order up their first type of power plate. To return to the temple more quickly, use the teleportation option on the map.



Elika and the Prince will eventually need to activate all four types of power plates, so pick any type desired now and worry about the rest later. After activating a new type of power plate, the heroes will enter the groovy ethereal realm for a tutorial about using it.

Now the game begins in earnest, more or less. With the aid of the newly activated power plates, go to the associated areas (as indicated on the map), and start healing those fertile grounds and then collecting more light seeds. Remember to use the guiding light to view the route to the fertile grounds.

On an additional note, if the heroes are interested in finding the lowest point of the game world, they should look for the small, empty corridor at one side of the temple's outer walls. To reach it, face the front of the temple's main gate, turn left, follow the outer walls toward the cliffs, and enter either of the two open doorways into this strange corridor.



RUINED CITADEL

King's Gate

This is the gateway area into the region of the Ruined Citadel, and it is one of the first four areas whose fertile grounds can be reached without activating any power plates. Follow the tutorials for the advanced climbing moves here, and follow the guiding light to reach the fertile ground. Beat up the hunter, and then heal the fertile ground.



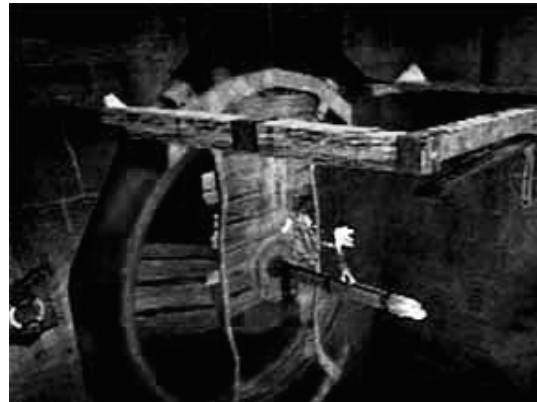
The Sun Temple (Step of Ormazd)

Reaching the fertile ground here is relatively easy. Use the power plates to criss-cross around the whole area, fighting off anybody who gets in the way. For the dark blobs that oscillate back and forth on some of the walls, wait for them to ooze out of the way before wall running past them. The Prince can touch the outer ends of their slime trails without taking a dunk into them.



The Windmills (Step of Ormazd)

This area has a set of puzzles involving cranks and grills. The goal here is to rotate the grills so they don't obstruct the power plates. Turn the left crank to adjust the spin rates of the grills, and turn the right crank to actually rotate the grills. For the spin rates, look at the small icons between the grills. The short blue swirl means that its grill will turn at a quarter rate (90 degrees), the long red swirl means a half rate (180 degrees), and the blank means no turn at all (0 degrees). Coordinate the spin rate and the rotation of the grills to make them expose all the power plates at once.



After the first set of cranks, there will be a wall run challenge that requires the Prince to time his moves with a board located along a spinning gear. Wait for the board to come to a full stop before wall running across it, first horizontally and then later vertically. The second set of cranks is pretty much the same as the first, except this time it handles three grills instead of two.



Marshalling Ground (Wings of Ormazd)

The heroes merely need to pass an easy obstacle course here. During flight, lean to the sides to dodge the pillars and other structures in the way. Remember to use the guiding light to locate the power plates and ledges that lead to the fertile ground. Once there, drive off the hunter, and then let Erika fix up the fertile ground.

Martyr's Tower (Wings of Ormazd)

Use the power plates to cross through this area, wall running up to the next power plate at the end of each flight as needed. Eventually, the heroes will fall into the hunter's trap and wind up deep inside a dungeon-like area. Aside from the darkened view, things remain the same here. Follow the guiding light past the traps to get back outside, continuing toward the fertile ground.



If the heroes are interested in finding the Assassin's View, they should look for the beam near the stairs that lead up to the fertile ground. Of course, the Prince would kick even more butt if he had the instant-death counter attacks of Al-Tayr ibn La-Ahad.



Hunter's Lair

When all the fertile grounds in this region are healed, the heroes can open the black gate to this area. Use the red and yellow power plates to soar across the chasm. For the flight sections, be sure to avoid the buildings and dangling cages in the way. Catch up to the hunter in his chamber, and fight him as usual. The battle is broken into three phases, but the fighting remains the same every time. In between the second and third phases, the heroes will also need to work through some caves to find the hunter. Use the cooperative jump to clear some of the longer gaps. Defeating the hunter will award Erika 25 light seeds. Afterward, use the power plates to escape this area, heading back to the gateway that connects to The Windmills.



THE VALE



The Cauldron

This is the gateway area into the region of The Vale, and it is one of the first four areas whose fertile grounds can be reached without activating any power plates. Follow the tutorials for the advanced climbing moves here, and follow the guiding light to reach the fertile ground. Bash the alchemist, and then heal the fertile ground.

Construction Yard (Breath of Ormazd)

This area has a set of puzzles involving cranks and spinning platforms. The goal is to maneuver the four platforms so the heroes can use the platform with the longest beam to reach the fertile ground. The crank on the platform with the metal corners revolves the actual locations of all the platforms, while the other cranks merely rotate the platforms in place.

As a general rule, first get on the platform with the longest beam, and turn it so that beam faces the metal-cornered platform. Next, jump to the metal-cornered platform, and revolve the platforms until the one with the longest beam is closest to the fertile ground. Then, return to the platform with the longest beam, and rotate it so that beam points toward the fertile ground. Don't forget to use cooperative jumps to boost the Prince's leaps.



Heaven's Stair (Breath of Ormazd)

The later sections of the obstacle course here may be more elaborate than usual, but they're nothing to fear as long as the heroes remember to use the guiding light. To call down the elevator, the heroes have to use the four power plates, one by one, to climb to the wooden ledges (which are pressure switch plates). However, once the Prince lands his butt on the first switch, the lower portions of the entire chamber will become flooded with the alchemist's fun gas. With the aid of the guiding light, follow the ledges back down to the bottom level, scramble up another power plate, and quickly climb to the next switch before the Prince runs out of oxygen for his brain. He can stay at the higher portions of this chamber to rest if he likes. Once all four switches are

triggered, the nasty air will go away. Turn the crank to raise the elevator lift, survive one more lengthy power plate challenge, and then help Erika supercharge the fertile ground.

Machinery Ground (Step of Ormazd)

At the end of a fight here, the alchemist will hit the Prince with a bad case of corruption. Except for a black blurring at the edges of the screen, he will be totally fine, so resume following the guiding light. At the place with a large spinning wheel that periodically stops to reveal an opening over a pool of darkness, the Prince can get through it with a cooperative jump. Some of the later wheels will automatically stop when the Prince latches onto the sliding rings that go toward them. When Erika revitalizes the fertile ground, she will also fix the Prince of his corruption problem. See, that's nothing to sweat about.



If the heroes are interested in finding the Titanic View, they should look for the beam near the fertile ground, at the prow of the airship-like structure. The difference here is that Erika can actually fly on her own, without needing any pretty boy to hold her.



Reservoir (Step of Ormazd)

A fairly easy obstacle course waits for our heroes here, with the usual mix of power plates and wall

running challenges. Like always, use the guiding light to stay on track, and prepare to fight for the fertile ground at the end. To climb back out of the reservoir, use the power plates.



The Observatory

When all the fertile grounds in this region are healed, the heroes can open the black gate to this area. Use the green and red power plates to climb along the air balloons and other structures. There is a lot of ring climbing involved, too. The battle against the alchemist is split into two phases, but in both phases he fights no differently from all the other times before. Between the phases, keep using the power plates to ascend to the very top of the observatory.

When the heroes beat the alchemist, they will automatically find the highest point of the game world.

Defeating the alchemist will award Erika 25 light seeds. Afterward, use the power plates to escape this area, heading back to the gateway that connects to Heaven's Stair.

ROYAL PALACE

The Cavern

This is the gateway area into the region of the Royal Palace, and it is one of the first four areas whose fertile grounds can be reached without activating any power plates. Follow the tutorials for the advanced climbing moves here, and follow the guiding light to reach the fertile ground. When the concubine appears to whip up some illusions, the Prince has to reach and strike down her phantoms before he can fight her. Look for pillars and structures that can be used to climb up to them. Don't worry about Erika if she gets held down by darkness energy, because she won't die, and she can still save the Prince's butt if he makes a bad move. Once the Prince cuts away all three illusions, return to the arena, defeat the concubine, and then heal the fertile ground.



Royal Gardens (Wings of Ormazd)

This area has a set of puzzles involving cranks and rows of circular floodgates. The goal is to arrange the floodgates so the fluid from the source pool will flow into the rectangular chambers adjacent to the central pillar (which has the power plate). The cranks are linked to the floodgates immediately next to them. The fluid can only flow through floodgates whose openings are aligned, and these gates must be on the same level or on a lower level. The heroes will also need to do this for both sides of the area, but just focus on one side at a time. After both chambers are filled, the way to the power plate will become accessible.



Coronation Hall (Wings of Ormazd)

This fertile ground lies in open view, though on the other side of a very big gap. Use the power plate to fly over to it. Then, deal with the concubine's illusions. Run up to wherever they appear and strike at them, and keep following them into a lower dungeon-like area. To get out of the pit at the ramp slides, look for a vertical ledge along the walls. Eventually, the concubine will throw out some bat-like swarms of darkness. Aside from needing to stay on the move, the task is the same. Use Erika's guiding light to find the way forward, and keep climbing onward and upward until returning to the fertile ground.



Spire of Dreams (Hand of Ormazd)

Time for a climbing marathon. In conjunction with ring climbing, cooperative jumps, and the other moves, use the power plates to spiral upward through the tower. When the concubine first appears here, chase after her illusions and cut them away. Using Erika's guiding light to see the way forward, resume the ascent via more complex strings of climbing challenges. At the end, turn the crank to raise the elevator lift. For the fight against the concubine, remember to use the appropriate attacks to counter any special defense state she enters.



Royal Spire (Hand of Ormazd)

More crazy tower action to be found here. A few of the power plates are placed on rotating structures, causing them to periodically spin in and out of view. The Prince will need to time his moves to reach the power plates at the right moment. Aside from that, the routine is full of the usual wall runs, pole swings, and cooperative jumps. At the end of the spiral climb, turn the crank to raise the elevator lift. Beat up the concubine at the top of the tower before caring for the fertile ground.

The Palace Rooms

When all the fertile grounds in this region are healed, the heroes can open the black gate to this area. Use the blue and yellow power plates to zip through the sky, avoiding the pillars along the way to the halls. Meet up with the concubine and duke it out with her. The battle consists of three phases. For the first two phases, within the halls, slash away the illusions, and then drive back the concubine herself.



On the third floor, the concubine tries to screw with the Prince's mind by presenting an infinite number of Erika illusions. To solve this puzzle, simply try to commit suicide by leaping off the tower. (Remember, Erika ALWAYS shows up to save the Prince whenever he makes like an idiot.) The concubine will then become very angry and appear for a final battle, but she can be beaten with the same old tactics. Defeating the concubine will award Erika 25 light seeds. Afterward, use the next power plate to escape this area, flying back to the gateway that connects to the Coronation Hall.

CITY OF LIGHT



City Gate

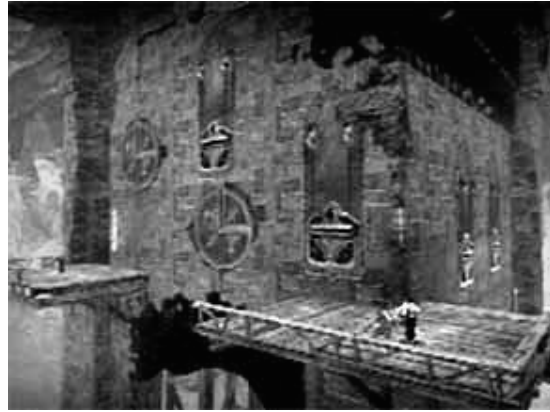
This is the gateway area into the region of the City of Light, and it is one of the first four areas whose fertile grounds can be reached without activating any power plates. Follow the tutorials for the advanced climbing moves here, and follow the guiding light to reach the fertile ground. Defeat the warrior by knocking him off the edges of the arena, and then heal the fertile ground.

Tower of Ahriman (Hand of Ormazd)

This area has a set of puzzles involving cranks and ledges on spinning wheels. For the single large wheel, turn it so it provides a vertical ledge, allowing the heroes to climb further up.



For the dual wheels, the right crank turns both wheels, while the left crank turns only the left wheel. First, adjust the wheels, so the left crank (on the other platform) can be reached. Also hang together on the wall ring switch there to lower the additional pair of small ledges. The goal now is to turn the cranks so the wheels will allow the heroes to clamber up to the small ledges and then to the rest of the tower.



City of Light (Hand of Ormazd)

This area is not to be confused with the entire region of the same name. Watch out for the spikes of darkness that line the walls. Leap and wall run past the spikes when they retract. For the later series of spikes, keep wall running to stay ahead of them, before they emerge again. For the fight at this fertile ground, there is no pit, but the heroes can use the alcove-like cage to trap the warrior. For an easier time, stay around the middle of the cage, lure in the warrior more closely, and then switch sides with him. When the heroes knock the big guy into this cage, the Prince will automatically use the switch to lock it shut.

Tower of Ormazd (Breath of Ormazd)

The greatest challenge here is the fight against the warrior that takes place before the heroes really begin to climb the tower. There are no pits, so the heroes will have to knock the warrior into the three wooden pillars, which have a reddish glow at their bases. (The stone pillar can't be used against him, so ignore it for now.) For an easier time, just stand by the outer corners of the wooden pillars, deliberately suck up a blow to the face, complete a backed-against-the-wall sequence, and then use Erika's team attacks to immediately knock the warrior into the pillars. After the warrior goes away, climb up the stone pillar, and scale the outside of the tower. When the heroes reach the top, the fertile ground will drop back down, so they should follow the ramp slides to catch up to it. Good thing those fertile grounds are made tough.



Queen's Tower (Breath of Ormazd)

This particular obstacle course contains lots of lengthy power plate runs, complete with several annoying obstacles that can trip up the Prince or cause him to ram his head into a post like a fool. Beware of the lamp posts, wall hangings, and other junk in the path. To beat the warrior at the fertile ground, knock him back into the open doorway, wherever it happens to be at the moment. Once again, for an easier time, just stand by the pit, deliberately eat a fistful of demon rock, complete a backed-against-the-wall sequence, and then use Erika's team attacks to immediately knock the warrior into the pit.



Warrior's Fortress

When all the fertile grounds in this region are healed, the heroes can open the black gate to this area. Use the blue and green power plates to scurry up and down along the arches and other structures. The Prince should expect some fairly hard turns, but as long as he follows the curves of the surfaces and avoids running head-first into a stone wall, he'll be fine. The fight against the warrior spans two phases. For the first phase, knock him off the edge that is free of the pools of darkness. For the second phase, the warrior eats some lava and will slowly burn to death. The heroes can actually keep backing away from him until he fizzles out and keels over, but they should watch out for the crumbling edges of the arena.

Defeating the warrior will award Erika 25 light seeds. Afterward, use the power plates to escape this area (along with a few cooperative jumps for the long gaps), heading back to the gateway that connects to the City of Light.



FINAL SCENES

Temple Revisited

At long last, everything's prepared for locking up Ahriman again. All twenty fertile grounds are healed. All four main bad guys (hunter, alchemist, concubine, and warrior) are defeated. Erika has suffered through hours upon hours of the Prince's silly douche-baggery. When the heroes are ready, they should return to the temple for the ultimate showdown.

On an additional note, if the heroes are interested in finding the lowest point of the game world, they should look for the small, empty corridor at one side of the temple's outer walls. To reach it, face the front of the temple's main gate, turn left, follow the outer walls toward the cliffs, and enter either of the two open doorways into this strange corridor.

The temple's main gate will be open once more, except this time the doorway is flooded with a creepy white light. Why not hop straight into it? It will bring the heroes to the last zone of the ethereal realm. This is a super-long series of jumps and climbs that ties together all four types of power plates, and Erika and the Prince must pass it in one single run. Don't forget to dodge structures while using the green and yellow power plates.



Darkness to Light

After leaving the scary ethereal realm for good, the Prince will have to knock heads with the crazy dad one last time. The crazy dad will have the eye-spitting and brain-zapping abilities of the previous main enemies, but he should be nobody the heroes can't handle by this point of the game. The bigger worry comes from Ahriman, who makes up the second half of the duel. The action is now viewed from the eyes of the dark god, and like everyone else, this dude wants to squish the Prince. The heroes' goal is to reach and heal the three fertile grounds that ring around the entire chamber. Ahriman's eerie "darkness" vision can make distinguishing the ledges along the walls difficult, but Erika's guiding light will still work, so don't stop relying on it.



Ahriman uses a variety of attacks, always at the same locations as the heroes work their way around the chamber. Stay on the bright circular spots of light to avoid the waves of darkness that will wash up along the vines. These waves are preceded by a low warning tide, so the Prince will definitely know when they're coming. Keep moving forward to the right to dodge Ahriman's mighty fists (because Ahriman isn't too good at leading his punches). Like in the rest of the game, the heroes can't die at all, so they don't need to rush as they work from one fertile ground to the next. After healing the third and last fertile ground, climb up the walls nearby, use the red power plates to hop right into Ahriman's mouth, and drop off the ultimate Dump of Ormazd by frantically mashing the displayed button. If the heroes succeed in this final effort to trap Ahriman, congratulations on finishing the game.



Secret Epilogue

But wait; the game isn't exactly over yet. While the credits are rolling, the Prince should carry Elika back up the ramps, through the long hallway, and back outside the temple.

Uh oh, the Prince is getting that funny look on his face. He obviously knows what he intends to do now. Across the desert, there are four outer trees growing on stone ruins, representing the energy of the fertile grounds from the four regions. In any order desired, the Prince should head over to them. Climb along the buildings, using the rings and ledges. Reach and cut down all of these outer trees.



With the four outer trees out of the equation, return inside the temple yet again. This time, do violence to the Tree of Life. Grab the Super Light Seed, and stuff it back into Elika outside the temple's main gateway. Hey, think on the bright side. In about five minutes, the Prince will have a princess-sized fistmark planted into his face. How's that for good thoughts, good words, and good deeds?

