

SESSÃO 3



Nelson Zagalo & Rui Prada (eds.)
Actas da Conferência ZON | Digital Games 2008
www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/zongames08/
 Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade
 Instituto de Ciências Sociais
 Universidade do Minho
 ISBN: 978-989-95500-2-5

Propostas de utilização de narrativas dos jogos eletrônicos informatizados

Rafael Dubiela, André Battaiola
 LAI-DI/UFPR - Laboratório de Animação Interativa e Design da Informação da
 Universidade Federal do Paraná, Edifício Dom Pedro I, Rua General Carneiro, 460, 8º
 andar, sala 830, Curitiba, Paraná, Brasil
 {rafaeldubiela, albattaiola}@gmail.com

Abstract. O presente artigo pretende tratar da utilização das narrativas encontradas nos jogos eletrônicos informatizados, uma vez que a narrativa já é consagrada como uma estrutura de enorme importância para o desenvolvimento dos mesmos. Para tal, começará tratando das possíveis definições de narrativas em suas várias formas de utilização, em seguida serão definidos os possíveis elementos das narrativas que são utilizados em vários suportes e por último uma sugestão da definição das narrativas que são encontradas nos jogos eletrônicos informatizados.

Key Words: narrativas, elementos das narrativas, narrativas nos jogos eletrônicos informatizados.

1 Introdução

As narrativas estão presentes em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades. Elas começam com a própria história da humanidade e não há povo que não tenha uma história narrada de alguma forma [1].

Historicamente, a narrativa é uma forma encontrada pela sociedade de construir comunidades, desde uma tribo agrupada em volta de uma fogueira até uma comunidade global reunida diante de um aparelho de televisão. Elas podem ter a função de comunicar, solidificar e até mesmo revolucionar os padrões sociais de uma comunidade [2].

Além de propor possíveis definições de elementos das narrativas, o presente artigo vai propor também, uma definição das narrativas que são utilizadas nos jogos eletrônicos informatizados. Além de ser assumido o termo *jogo eletrônico informatizado*, pois, para que a definição de jogo como se pretende nesse trabalho seja completa, é importante que o mesmo seja de informação eletrônica e que a mesma informação passe por um suporte de informatização, isto é, seja processada por um suporte conveniente para sua perfeita interação.

2 Conceito de Narrativas

2.1 Definições de Narrativas

O ato de narrar está enraizado no comportamento social dos grupos humanos antigos e modernos. As histórias são usadas para ensinar o comportamento dentro da comunidade, discutir conceitos morais, ou para satisfazer curiosidades [3]. Os homens contam histórias uns aos outros, e compreendem-se através delas, assim sendo, a narrativa é um dos mecanismos primários utilizado pelos homens para a compreensão do mundo [2]. Enfim, as narrativas dramatizam relações sociais e os problemas de convívio, propagam idéias ou extravasam fantasias [3].

Ferrera [4], define narrativa como o ato de narrar algo; e o ato de narrar como “relatar”, como “expor minuciosamente” ou como “referir”. Aqui, observa-se a narrativa vinculada à ação, ou a ação de narrar. Segundo Comparato [5], a ação de narrar também consiste no relato de uma história, isto é, de uma sucessão de acontecimentos, que englobam a ação do personagem, o movimento e a passagem do tempo.

Em suma, existem mais elementos envolvidos, tais como a história, que é o principal elemento das narrativas. A história pode ser descrita como uma série de eventos sucessivos que possuem uma relação de “causa e efeito”, e que ocorrem em um determinado espaço de tempo e em um ambiente delimitado, assim como as narrativas [6].

Analogamente, a complexidade da narrativa faz com que a mesma não possa ser considerada uma simples história por definição. Desse modo, se a história é uma simples sucessão de eventos, a narrativa é a personificação desses eventos através de um mediador [7], esse mediador pode ser chamado de narrador, ou na maioria das vezes é o próprio personagem que atua na história através de ações relatadas de alguma forma [8]. Essas ações dos personagens acabam desenvolvendo a narrativa e as características dos próprios personagens [1].

A importância do personagem na narrativa é resultado da estruturação da informação da história relatada. A estrutura é consequência da experiência linear de transmissão de sucessivas informações através das ações dos personagens, logo, o personagem é o elemento principal da narrativa [9].

As narrativas possuem uma série de elementos para serem categorizados, na próxima seção esses elementos são categorizados de forma completa.

2.2 Elementos das narrativas

Segundo Chatman [10], as narrativas possuem apenas duas partes distintas, ou dois elementos principais: a *história* e o *discurso*, conforme pode ser observado na figura 1.

A história contém mais duas divisões, os eventos e o existente, aqui traduzido como representação física (figura 1). Os eventos podem ser também divididos em ações e acontecimentos; enquanto a representação física também pode ser dividida em personagens e ambiente [10].

A distinção entre história e discurso é muito clara, embora não tão simples. A história são os elementos anteriormente citados, e o discurso se define em como a narrativa deve ser realizada, ou seja, a forma e o suporte onde é feito [10].

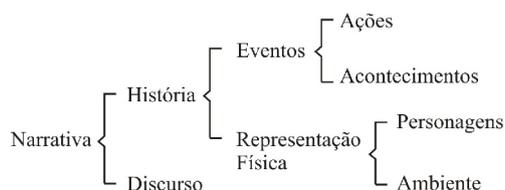


Fig 1 - diagrama da narrativa de Chatman (1978).

Existem inúmeros outros elementos, Syd Field [8] por exemplo, sempre associa ação à personagem e descreve a ação como um ato específico do personagem. Syd Field [8], também descreve o personagem como alguém que pratica ações como forma de transpor obstáculos, assim como o elemento com quem as ações acontecem. E o local onde todos os elementos estão, é definido por ele como ambiente, ou seja, onde tudo acontece.

Sendo o personagem um elemento de grande importância para a narrativa, pode ser descrito também como a personificação da ação na narrativa e, portanto, o responsável pelos eventos e pelos acontecimentos, pois, a princípio, tudo na narrativa gira ao redor do personagem, ou dos personagens [8].

É importante destacar que uma das principais características do personagem na narrativa é a busca pela realização de um desejo, para o cumprimento de uma meta particular a ele [11]. Essa meta deve ser clara e objetiva, e condizente com o perfil das ações do personagem, para que os elementos estejam organizados, pois o personagem é o contato do espectador com a narrativa. É através de seu pensamento, muitas vezes expresso por sua fala, que o espectador tem acesso à visão dos acontecimentos e ações do personagem [5].

Mas só há ação onde existe conflito, isto é, esforço e resistência entre duas coisas. De certa forma, as ações dos personagens só se processam pelo confronto com ações que lhes são opostas, e que lhes opõem resistência, Tendo isso em vista, a narrativa só começa onde a ação se encadeia para dar início a um conflito [1].

Segundo Comparato [5], o conflito está intimamente ligado ao personagem e designa a confrontação entre forças distintas e o mesmo personagem [5]. Analogamente, para Howard e Mabley [11], o conflito se concretiza na superação de obstáculos impostos em algo que o personagem quer e que é difícil de ele obter [11].

Muito embora o conflito possa parecer requerer um confronto físico, essa não é uma necessidade na narrativa. Os conflitos nas narrativas podem assumir formas verbais e serem muito agressivas, pois o conflito verbal pode ter todas as características requeridas em um embate físico, podendo ser bastante doloroso [12].

É possível identificar até três formas de o conflito se revelar ao personagem, pode ser como uma *força humana*, como *uma força não-humana* e como uma *força interna* [5]. O conflito através da força humana pode se revelar por meio de outro personagem que se apresenta como um obstáculo frente à meta do personagem central. O conflito através da força não-humana pode se concretizar por meio de um obstáculo físico a ser superado pelo personagem. Por último, o conflito pela força interna pode se revelar por meio da necessidade de superação de uma meta pessoal do personagem.

Com os obstáculos para a realização da meta, o personagem depara-se com os conflitos, que por sua vez originam os eventos. Sem os obstáculos, o personagem atingiria simplesmente sua meta sem dificuldade, tornando a narrativa um relato monótono e factual, não permitindo a exploração de mais um elemento: o drama [11].

Aristóteles definiu, em sua época, o drama como a imitação de uma ação eminente onde os personagens atuam. Encadeados segundo uma ordem previamente criada, representam um evento que é uma relação de ações e acontecimentos demonstrando situações de causa e efeito.

O drama apresenta um mundo ficcional que existe em si, como se houvesse mesmo esse outro mundo possível, e por alguns instantes, o espectador fosse capaz de contemplá-lo fisicamente [12].

Esses pequenos momentos da narrativa, onde o elemento de drama está inserido, são desenvolvidos como situações onde as possibilidades de transpor obstáculos e de enfrentar conflitos se fazem presente no momento relatado. Por exemplo, a narrativa que descreve um pai que leva seu filho, o qual acabou de aprender a andar, para dar uma volta no parapeito de seu apartamento no décimo andar, está criando uma ação dramática. Quer dizer, a ação dramática não depende especialmente de saber algo a respeito dos personagens envolvidos ou da preocupação envolvida com ele, mas sim da situação criada com eles através de suas ações [11]. Sendo assim, a ação dramática pode ser definida como a relação entre as possíveis ações do personagem frente aos eventos apresentados para formar o elemento drama [12].

Logo, a expectativa da ação do personagem é um forte componente da ação dramática. Essa expectativa pode ser desenvolvida a partir da relação do tempo com as ações e com os

acontecimentos, o que constitui a temporização das ações e dos acontecimentos relacionados aos personagens [5]. No presente artigo será utilizada temporização com o sentido de existência temporal, ou seja, a sensação do passar do tempo.

O tempo é um elemento especialmente importante, nas narrativas. Existem três formas de trabalhar com a temporização nas narrativas: o *tempo real*, o *tempo narrativo* (adaptação do termo utilizado do autor) e a *moldura temporal* [11].

O tempo real é o tempo que um evento leva para se completar. O tempo narrativo é o tempo que leva para relatar um evento. A moldura temporal é o prazo de conclusão de um evento que o espectador possa antecipar; geralmente é representado por elementos inseridos no ambiente, tal como a linha de chegada de uma corrida que indica o final da narrativa [11].

Analogamente, Juul [13] afirma que a temporização pode ser entendida em duas possibilidades distintas: o *tempo da história* e o *tempo do discurso*. A primeira denota o tempo em que os eventos aconteceram em sua ordem cronológica e o segundo denota o tempo necessário para transmitir ao usuário os eventos, na ordem em que eles estão sendo contados [13].

Tendo em vista que nessa seção foram compilados vários autores que descrevem os elementos das narrativas, foi desenvolvido um modelo que pudesse exemplificar melhor esses elementos de forma gráfica (figura 2). Esse gráfico é uma complementação do modelo de Chatman [10] com os demais elementos aqui apresentados.



Fig 2 – diagrama desenvolvido pelos autores da pesquisa, como sugestão para o entendimento dos elementos das narrativas.

Todos os elementos citados nessa seção contribuem para o desenvolvimento das narrativas, porém, é necessário que elas disponham de uma organização estrutural para que esses elementos possam ser mais bem desenvolvidos. A seção a seguir se propõe a isso.

3 Narrativas nos Jogos Eletrônicos Informatizados

3.1 Jogos eletrônicos informatizados como narrativas

O conceito de narrativa é uma definição constante, o que pode variar é em qual o suporte que será seu meio de expressão, ou o que está sendo disponibilizado para utilizá-la, assim como podem se encaixar perfeitamente no escopo do cinema, teatro dentre outras; também podem ser encaixadas nos jogos eletrônicos informatizados [1].

Ressalta-se ainda que há similaridades entre a narrativa do cinema e a narrativa dos jogos eletrônicos informatizados. Assim como o filme é formado por seqüências de cenas dispostas em uma ordem que caracterize uma história previamente planejada, os jogos eletrônicos informatizados passam por uma série de fases e etapas que, também, se sucedem em uma ordem previamente planejada [14]. Mesmo com o desenvolvimento de uma inteligência artificial extremamente sofisticada aplicada ao jogo, ainda assim, existe um planejamento prévio.

Além disso, a história dos jogos eletrônicos informatizados tem se direcionado para um desenvolvimento de narrativas de tal grau de complexidade, que em alguns casos superam a representação de um filme, graças ao rápido avanço da tecnologia [15].

Os formatos lineares de narrativas, predominantemente da literatura, como romances, ou também na área da dramaturgia, tal como peças de teatro têm buscado uma forma mais participativa e multiforme de narrativa. Analogamente, os ambientes eletrônicos que são naturalmente participativos, têm desenvolvido as suas próprias estruturas narrativas baseados nesses formatos lineares. Dentro da narrativa digital a área que tem encontrado maiores correlações é a área dos jogos eletrônicos informatizados [1], pois sem dúvida, é a narrativa que articula e organiza mais elementos, como a história da narrativa, o evento, o conflito, assim por diante. Naturalmente, esses elementos das narrativas existirão e serão observadas nos jogos eletrônicos informatizados [13].

O que se observa também é que as narrativas ligam-se à definição do gênero que se aplicará ao jogo, como por exemplo, uma narrativa de terror, ou de aventura. Dessa forma, os jogos eletrônicos informatizados representam uma maneira particular de expressar uma narrativa, da mesma forma que o cinema, os quadrinhos, a televisão ou a literatura [16].

Isso porque, nos jogos eletrônicos informatizados existe a possibilidade de interação e de controle do tempo, pois nesses o usuário pode parar e recomeçar a vivenciar a história da narrativa a qualquer momento de maneira inédita, diferente das outras narrativas [13]. Isso abre a discussão dos jogos serem uma forma de narrativa por si só, ou simplesmente estruturas que utilizam as narrativas como uma das formas de interação com o usuário.

Empiricamente, existe uma relação entre os jogos e as histórias. Há, no entanto, uma maneira própria de relacionar o sistema do jogo e a história como constituintes de um modelo específico de narrativa. Mesmo que o jogo possua todos os elementos de uma narrativa, ela só se concretiza mediante o resultado da ação do usuário no sistema do jogo em contato com os elementos da narrativa [17].

Com a tentativa de organizar os conceitos de narrativa nos jogos eletrônicos informatizados, Pinheiro e Branco (2006) propõem três diferentes dimensões: uma *dimensão de gênero narrativo*, uma *dimensão ludógica* e uma *dimensão tecnológica*.

Para a dimensão de gênero narrativo, o jogo é uma narrativa como qualquer outra, e está sujeita a regras e definições como as demais [16]. Não havendo, portanto diferença dos elementos das narrativas de um jogo eletrônico informatizado e de um filme de cinema.

Para a dimensão ludógica, os jogos eletrônicos informatizados não precisam das narrativas e tão pouco das histórias para existirem [16], pois os jogos possuem um sistema de regras próprias que são suficientes para a interação com o usuário. A narrativa e seus elementos seriam apenas estruturas que poderiam ser destacadas dos jogos, sem que os prejudicassem.

Para a dimensão tecnológica, os jogos possuem uma narrativa própria que esta refém dos avanços tecnológicos de hardware e software [16], isto é, existe uma relação entre o avanço tecnológico dos computadores e a criação de formas para se inserir narrativas nos jogos eletrônicos informatizados, em especial no que diz respeito à necessidade de interrupções das partidas para acompanhar uma narrativa [9]. Essa dimensão é praticamente uma mistura das duas anteriores.

Dessa forma, se propõe no presente artigo que os jogos eletrônicos informatizados estão mais próximos de serem estruturas que utilizam elementos das narrativas do que serem narrativas por si só.

3.2 Formas de narrativas utilizadas em jogos eletrônicos informatizados

Independentemente das suas definições, as narrativas possuem a função de transportar o usuário, para o mundo onde ocorre à ação do seu personagem. Nesse local, o usuário pode julgar com efetividade a experiência de jogar. A narrativa lhe fornecerá os dados dramáticos, para a partida em questão, como realce para uma experiência lúdica baseada nas regras do jogo [9].

Os dois tipos básicos de narrativas que podem ser destacados na estrutura da narrativa de um jogo eletrônico informatizado são a *narrativa emergente* e a *narrativa embutida*. No entanto, Brand e Knight [6] sugerem mais duas narrativas: as *narrativas evocadas* e as *narrativas forçadas*. No presente artigo serão adotados todos os quatro tipos de narrativas.

As narrativas emergentes são o resultado da interação do usuário com o sistema de regras criado para o jogo. Dessa interação emergem novas narrativas, únicas e exclusivas do usuário [7]. As narrativas emergentes têm por característica não possuírem uma estrutura linear, nem tão pouco pré-organizada e serem basicamente randômicas (figura 3).

Nas narrativas emergentes, o usuário pode criar a partir de sua interação, a sua própria história do jogo, pois essa é resultante da sua interação com os elementos que foram gerados anteriormente [18]. Dessa forma é correto afirmar que a soma da interação entre o usuário e o sistema criado com a narrativa da história do jogo resulta na narrativa emergente (figura 3).



Fig 3 – diagrama demonstrativo das narrativas emergentes.

As narrativas podem ser também embutidas, isto é, serem desenvolvidas com conteúdos de narrativa embutido. Essas narrativas são pré-geradas para que contenham elementos com os quais os usuários irão interagir [7] (figura 4).

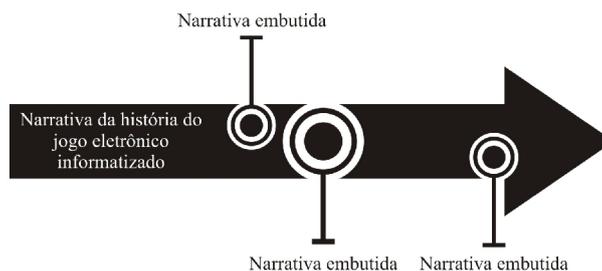


Fig 4 - diagrama demonstrativo das narrativas embutidas.

Elas são projetadas para prover motivação em eventos e ações específicos durante a partida, onde os usuários possam perceber a narrativa embutida como parte de toda a narrativa. Elas são elaboradas a partir de elementos pré-desenvolvidos como um vídeo-clip ou uma cena programada com esse fim [7]. Elas também são usadas para preencher algumas possíveis lacunas existentes na história da narrativa, inclusive lacunas que podem ser propositalmente deixadas para que o usuário tenha acesso a elas [9].

Durante o transcorrer da partida de um jogo que possua narrativa embutida, onde o usuário tem conhecimento da narrativa da história do jogo, existem momentos onde ele pode ter acesso a informações pré-determinadas que estejam inseridas em objetos, artefatos ou mesmo espaços configurados para que o usuário acesse tais informações e uma história. Essas histórias inseridas nos objetos e nas cenas são formas de utilização da narrativa embutida [6].

Nessas situações descritas acima, o jogador encontra fragmentos da história narrada que podem ser ligados à trama principal, por meio da dedução, interpretação, reconhecimento, etc. Esses elementos podem estar ligados à formação de ambientes reconhecíveis a partir de estudos de outras áreas das narrativas, inclusive possuir elementos das áreas de estudo do cinema como drama, ação dramática, etc [18].

Em uma situação onde a história a ser narrada já existe, ou o universo em que ela está inserida já tenha sido criado e a intenção seja apenas inserir sua narrativa nessa estrutura pronta, a isso se dá o nome de narrativa evocada [6]. Essa narrativa ocorre em um ambiente já criado anteriormente e, em geral, desenrola apenas um episódio ou uma história específica da narrativa [18]. Essa narrativa

pode ser encontrada em trilologias cinematográficas, em continuação de jogos eletrônicos informatizados e assim por diante.

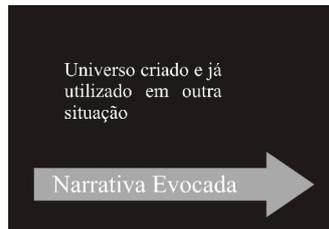


Fig 5 - diagrama demonstrativo das narrativas evocadas.

Freqüentemente ao acompanhar uma narrativa, seja ela no suporte que for, o narrador pode fazer uso de um mecanismo que consiste em narrar uma outra história que pode ser um fragmento da principal, ou até mesmo uma que a conecte à outra de alguma forma, essa narrativa é determinada de narrativa forçada. Ela pode ser uma combinação com a história de fundo, cortes de cena, seqüências pré-desenvolvidas e assim por diante [6]. Elas também podem ser micro histórias que se desenvolvem em paralelo a história principal narrada [18].



Fig 6 - diagrama demonstrativo das narrativas evocadas.

A principal característica da narrativa forçada é que ela interrompe todas as demais narrativas, tais como a narrativa da história do jogo, a narrativa emergente e também a interação entre o usuário e o sistema, conforme pode ser observado na figura 9.

As narrativas forçadas se diferenciam das narrativas embutidas exatamente na abrangência da definição, isto é, ambas podem ser desenvolvidas como trechos de narrativas inseridos durante a partida, mas somente as narrativas embutidas podem se aplicar também a objetos, artefatos, personagens, etc. Enfim, a narrativa forçada pode ser considerada uma forma de narrativa embutida, enquanto que o contrário não se aplica.

4 Conclusão

Conforme observado no presente artigo, as narrativas nos jogos eletrônicos possuem uma série de possibilidades de utilização, assim como uma grande quantidade de elemento.

Destacam-se as formas de narrativas encontradas nos jogos, pois as narrativas emergentes, embutidas, evocadas e forçadas mesmo que presente nos jogos que possuem algum tipo de narrativa, são estruturas ainda de estudo recente. Dessa maneira, o presente artigo ainda requer um levantamento para que sejam identificadas as formas empíricas de utilização e a real importância das mesmas para o entendimento da história de um jogo que possua uma forma de narrativa.

Analogamente a essa publicação, esse estudo já está sendo desenvolvido pela equipe do LAI-DI/UFPR (Laboratório de Animação Interativa e Design da Informação da Universidade Federal do Paraná), conforme poderá ser observado em publicações futuras.

Referencias

1. SANTAELLA, L.: Matrizes da linguagem e pensamento sonora visual verbal. Iluminuras, São Paulo (2001)
2. MURRAY, J. H.: Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo, Itaú Cultural: Unesp (2003)
3. EISNER, W.: Narrativas Gráficas de Will Eisner. São Paulo, Devir (2005)
4. FERREIRA, A. B. de H.: Minidicionário da língua portuguesa. Rio de Janeiro, Nova Fronteira (1977)
5. COMPARATO, D.: Da criação ao roteiro: o mais completo guia da arte e técnica de escrever para televisão e cinema. Rio de Janeiro, Rocco (1995)
6. BRAND, J. E., KNIGHT, S.J.: The narrative and ludic nexus in computer games: diverse worlds II. In: DiGRA 2005: Changing Views: Worlds in Play, 2005 International Conference. Simon Fraser University Library, Vancouver (2005)
7. SALEN, K., ZIMMERMAN, E.: Rules of play: game design fundamentals. Cambridge, MIT Press (2003)
8. FIELD, S.: Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro, Objetiva (2001)
9. PINCHBECK, D.: A Theatre of Ethics and Interaction? Bertolt Brecht and learning to behave in first person shooter environments. In: Technologies for E-Learning and Digital Entertainment 2006. LNCS. Springer, Berlin (2006)
10. CHATMAN, S.: Story and Discourse: narrative structure in fiction and film. New York, Cornell University Press (1978)
11. HOWARD D.; MABLEY, E.: Teoria e prática do roteiro. São Paulo, Globo (1996)
12. SARAIVA, L., CANNITO, N.: Manual do roteiro: ou manual, o primo pobre dos manuais de cinema e tv. São Paulo, Conrad Editora (2004)
13. JUUL, J.: Games Telling stories? A brief note on games and narratives. Game Studies - the international journal of computer game research. 1, (2001)
14. PASE, A.F.: Cinema e Jogos Eletrônicos: Um Casamento Sem Comunhão de Bens. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Intercom, São Paulo (2004)
15. CRUZ, D. M.: Tempos (pós-)modernos: a relação entre o cinema e os games. Revista Fronteiras – Estudos Midiáticos. 3 (2005)
16. PINHEIRO, C. M.; BRANCO, M. A.: Tipologia dos jogos, Narratologia, Ludologia. In: Famecos/PUCRS. PUCRS, Porto Alegre (2006)
17. FRASCA, G.: Narratology meets Ludology: Similitude and differences between (video)games and narrative. In: Parnasso. Parnasso, Helsinki (1999)
18. JENKINS, H.: Game Design as Narrative Architecture. In: N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan. (eds.), First Person: New Media as Story, Performance and Game. MIT Press, Cambridge (2003)