

Experiência Narrativa e Agenciamento no jogo *Transistor*¹ *Narrative Experience and Agency in the game Transistor*

Arthur LIMA²
Thiago FALCÃO³

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO

Para este artigo, busca-se compreender, em primeiro momento, os conceitos e características referentes à experiência narrativa, agenciamento, assim como uma noção de narrativa em jogos e o entendimento de transporte para o mundo narrativo. A compreensão dos termos citados torna-se essencial para o entendimento da discussão, no segundo momento, tomando como objeto o jogo *indie Transistor*, desenvolvido pela *Supergiant Games*. A análise se debruça na identificação e em como estes elementos se fazem presentes no objeto escolhido.

PALAVRAS-CHAVE: videogame, experiência narrativa, agenciamento, ser transportado,

ABSTRACT

For this paper, we seek to understand, at first, the concepts and characteristics related to the narrative experience, agency, as well as a notion of narrative in games and the understanding of transportation to the narrative world. Understanding the aforementioned terms becomes essential for understanding the discussion, in the second moment, taking as object the indie game Transistor, developed by Supergiant Games. The analysis focuses on the identification and how these elements are present in the chosen object.

KEY-WORDS: *videogame, experience narrative, agency, being transported*

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando do Programa de Pós Graduação em Comunicação - UFPB, e-mail: arturlima.ufpb@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor do Programa de Pós Graduação em Comunicação – UFPB, e-mail: thiago.falcao@academico.ufpb.br

INTRODUÇÃO

A interação para com os *videogames* é uma das principais características e diferenciais quando comparados a outros meios de entretenimento do audiovisual. Agir como jogador nos dá a oportunidade de participar de uma história que apenas é contada quando se está jogando. Para Cánepa e Falcão (2016), em relação à experimentação de outros meios de comunicação, a principal diferença é o fato de que nós agimos nos jogos, para com eles e neles. Esta particularidade dá a oportunidade ao jogador de fazer parte ativamente de uma narrativa que se desenvolverá à medida que se avança pelos cenários. Embora nem todos os jogos narrem uma história complexa – alguns necessariamente não narram algo -, este artigo busca ater-se, em especial, a *games* que produzem uma narrativa tão importante quanto a jogabilidade.

Os jogos *indies*, mesmo sendo de baixo orçamento tem uma maior liberdade criativa se comparado a títulos triple-A⁴, que podem ter estes aspectos limitados em decorrência do mercado. Encontram-se nos *indie games* títulos como *Ori and The Blind Forest (Moon Games)*⁵, *Outlast (Red Barrels)*⁶, como também, *Transistor (Super Giant Games)*⁷. Ressalta-se que, não é que empresas triple-A não possam ter títulos bem avaliados pela crítica, pois jogos como *The Last of Us (Naughty Dog)*⁸, *Grand Theft Auto (Rockstar Games)*⁹ e *The Witcher III (CD Project Red)*¹⁰ já estão entre os mais conhecidos projetos em excelência da década, entretanto, existe um universo de possibilidades dentre desenvolvedoras *indies* (ou que ainda eram assim, antes de seu reconhecimento).

Desta maneira, para este artigo, investigamos como se aprofunda a narrativa no jogo *Transistor*. Assim, busca-se responder ao seguinte questionamento: Como se dá o agenciamento e a experiência narrativa no jogo *Transistor*? Considera-se também a

⁴ Para o IGN, um dos maiores portais de jogos do mundo, o termo AAA (triple-A) refere-se à jogos desenvolvidos com alto orçamento por grandes estúdios. Disponível em: <[https://www.ign.com/wikis/video-game-dictionary/AAA_\(triple-A\)#AAA_.28triple-A.29_Definition](https://www.ign.com/wikis/video-game-dictionary/AAA_(triple-A)#AAA_.28triple-A.29_Definition)>. Acesso em: 04 out. 2020.

⁵ Disponível em: <www.orithegame.com/blind-forest/>. Acesso em: 02 out. 2020.

⁶ Disponível em: <redbarrelsgames.com>. Acesso em: 02 out. 2020.

⁷ Disponível em: <www.supergiantgames.com>. Acesso em: 02 out. 2020.

⁸ Disponível em: <www.naughtydog.com>. Acesso em: 02 out. 2020.

⁹ Disponível em: <www.rockstargames.com/br/>. Acesso em: 02 out. 2020.

¹⁰ Disponível em: <en.cdprojektred.com>. Acesso em: 02 out. 2020.

interatividade como ponto chave para o agenciamento, pois entende-se que para experimentar a narrativa, deve-se ser sujeito ativo.

2. EXPERIÊNCIA NARRATIVA: INTERAGIR E AGENCIAR

Como já citado, um dos grandes diferenciais dos *videogames*, em relação à outros produtos do entretenimento audiovisual, é a sua capacidade interativa. Não há a dependência da lente de um observador e é através desta interatividade que experienciamos a narrativa (GUERRA, 2017). Desta maneira:

Salen e Zimmerman (2004, p. 49) apontam que o ato de jogar é uma experiência que pode ser vista como social, narrativa ou prazerosa. Observam a importância de compreender os jogos como um sistema de experimentação que possui participação, observação, estado mental, sensação corporal e emocional como se realmente fosse algo vivenciado. Os autores também destacam a importância das regras na caracterização da jogabilidade, determinando que o processo de experiência é completo nos jogos eletrônicos (GUERRA, 2017, p. 62).

A partir deste ponto de entendimento, podemos dizer que a interação é o que leva à experimentação da narrativa. Ao interagir, podemos assumir o controle sobre as decisões de um personagem o que, neste caso, é melhor compreendido pelo conceito de agenciamento. Para Murray (2001, p. 127), agenciar “é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver o resultado de nossas decisões e escolhas”. Complementando este pensamento, pode-se dizer que:

É importante perceber que os jogos eletrônicos funcionam, nos dias de hoje, como dispositivos que portam uma carga de informação que é reconhecida como força (inter) ativa no processo de produção de sentido desenvolvido pelo usuário/jogador no momento em que este ‘experimenta’ a história contada. É nesse sentido que podemos endereçar o processo de *agência* – força pela qual se exerce a vontade sobre o jogo (FALCÃO, 2010, p. 3).

Ou seja, partindo do entendimento dos autores supracitados, a experiência narrativa nos *videogames* se dá pela capacidade inerente de interação, possibilitando a ação do jogador dentro dos jogos, sendo caracterizada pelas sensações físicas e emocionais experimentadas. Tal ação participativa nos oferece a oportunidade de agenciar um ou mais personagens ou mundos, sendo o *interator* parcialmente ou inteiramente responsável pelos efeitos de suas escolhas.

Entretanto, há um questionamento válido que permeia nossa autoridade nos jogos através do agenciamento. Podemos pensar que tudo o que ocorre dentro de um jogo foi previsto pelos desenvolvedores, logo, há mesmo uma agência quando tudo já está programado? Para Falcão (2010), mesmo que haja uma liberdade de ações e possibilidades dentro de um *game*, elas sempre estarão sujeitas a uma matriz de resposta que fora projetada anteriormente por um *game designer* e que, quando ocorre algo que está fora deste leque de respostas, experimenta-se o que pode ser chamado de *bug*.

Assim, pode-se dizer que o que existe, na verdade, é a ilusão de agência, pois todas as possibilidades já existem e estão prontas para serem ativadas por um gatilho em específico (FALCÃO, 2010). Dito isto, é importante frisar que a ilusão de agência não é algo necessariamente negativo. Para melhor entendimento, tal questão será abordada nos capítulos seguintes.

3. A NARRATIVA NOS VIDEOGAMES

A narrativa acontece nos *games* como parte muitas vezes essencial do seu consumo. Geralmente, a história se desenvolve entre *cutscenes* (cinemáticas), que são espaços do jogo responsáveis por trazer informações relacionadas à trama, com inspirações na linguagem cinematográfica (BRANDÃO, 2012). A narrativa também pode ser entendida como uma cadeia de eventos que acontecem dentro de um determinado tempo e espaço, uma série de mudanças que ocorre relacionado ao que era um determinado padrão (BORDWELL; THOMPSON, 2008).

A narrativa perpassa por diferentes meios que, nos estimula a imaginação (literatura) ou nos contempla com imagens e sons que permanecem na memória (cinema) e, por muitas vezes, uma mesma história é contada através de perspectivas diferentes, como é o caso de *O Senhor dos Anéis* (livro, filme e jogo). Dentro dos universos digitais dos *videogames*, o *interator* submete-se à conhecer o personagem e, conseqüentemente, participar como membro guia – ou guiado - para o decorrer da história. Cánepa e Falcão (2016) complementa que nos jogos há a possibilidade de exercer a própria vontade através do controle de um ou mais personagens.

Não é incomum encontrar narrativas em jogos que sejam tão profundas quanto obras cinematográficas de roteiros premiados, muito embora não nos referimos aqui à

games que arrecadaram na faixa de bilhões como ocorreu com *Grand Theft Auto*¹¹, ou o quão avançados são seus gráficos quando comparados à própria realidade. O foco se debruça sobre uma narrativa complexa, que possa despertar diferentes sentimentos ao *interator* e permanecer em suas mentes como uma obra que se destaque pela sua história, seja esta contada pelo texto, áudio ou estética. Tal riqueza narrativa pode ser capaz de transportar o jogador para um novo mundo.

3.1 Transporte ao Mundo Narrativo

Quando os nossos sentidos então voltados para a narrativa contada e nos sentimos parte do mundo e desta história, podemos dizer que fomos transportados para o mundo narrativo. Gerric (1998) explica que este fenômeno de *ser transportado* ocorre em casos no qual se tem uma experiência narrativa profunda e que tal acontecimento é tão poderoso que pode ocorrer mesmo em casos desfavoráveis.

Assim, de acordo com o pensamento do autor, podemos dizer que o mesmo ocorre com os jogos, pois o transporte para o mundo narrativo pode ocorrer em conjunto com experiência narrativa, tendo em vista que nossas sensações fazem parte deste fenômeno de *ser transportado*.

O transporte para o mundo narrativo dispõe de alguns elementos que são discutidos e divididos por Gerric (1998) da seguinte maneira: (I) *Alguém ("o viajante") é transportado*, que está relacionado a que tipo de comportamento assumimos ao sermos transportados, nos tornando uma nova pessoa; (II) *Os viajantes dispõem de alguns meios de transporte*, seja este transporte um livro, um filme ou, no caso deste artigo mais precisamente, um *videogame*; (III) *Os viajantes realizam certas ações*, que serão melhor abordadas no tópico sobre Agenciamento e Resposta Participativa em *Transistor*; (IV) *O viajante se distancia de seu mundo de origem*, pois assume-se que os aspectos do tempo e espaço onde a narrativa ocorre podem ser mais próximos ou distantes do mundo real, assim, quanto mais diferente a realidade fictícia, mais longe o *interator* está; (V) *Alguns aspectos do mundo de origem tornam-se inacessíveis*, tornando alguns aspectos do mundo real inacessíveis, mesmo quando se há uma clara dissociação entre o mundo de origem e

¹¹ CHERNEY, Max A. **This violent videogame has made more money than any movie ever.** Disponível em: <<https://www.marketwatch.com/story/this-violent-videogame-has-made-more-money-than-any-movie-ever-2018-04-06>>. Acesso em: 04 out. 2020.

o mundo narrado; (VI) *O viajante volta ao mundo de origem, um tanto alterado pela viagem*, pois após a experiência, o interator já não é mais o mesmo, visto que pode haver uma mudança na sua estruturas mentais. Entretanto, essas mudanças não precisam ter efeito sobre o que o interator conhecia ou acreditava antes do transporte ao mundo narrativo.

Os jogos estão suscetíveis a esses elementos citados, em especial, aqueles que trazem uma narrativa complexa. No próximo tópico, será abordado o objeto de análise escolhida para o desenvolvimento deste artigo: o jogo *Transistor*.

4. TRANSISTOR

Com o slogan “*a small developer with big ambitions*” (pequena desenvolvedora com grandes ambições), a *Supergiant Games* foi responsável pelo desenvolvimento e distribuição do jogo *Transistor*, em 2014, atualmente disponível nas plataformas de PC, *Playstation 4*, *Nintendo Switch* e iOS.

Ao contrário do que se espera de uma história comumente detalhada desde o seu início, *Transistor* nos apresenta uma narrativa em “quebra-cabeça” que nos é revelada aos poucos. Você inicia o jogo na pele da protagonista Red - que por algum motivo perdeu a sua voz em um misterioso evento - ao lado de uma espada fincada em um homem morto. Não há outras pistas que revelem o que houve antes.

Transistor nomeia o jogo visto que é o mesmo nome dado a espada que guia a narrativa. A *Transistor*, é uma espécie de espada larga, que pode, de alguma forma, se comunicar com Red e é dotada de uma voz aveludada. Esta arma branca também é responsável por apresentar a narrativa durante a *gameplay* e *cutscenes*, guiando Red (ou o interator), por entre as ruas de estilo *cyberpunk* de *Cloudbank*. Tal voz é parte essencial da ambientação futurista e fria da metrópole, muito embora ela possa trazer um sentimento de proximidade e acolhimento.

E por falar em ambiente, a maioria das construções são milimetricamente em forma de blocos e retângulos perfeitos. Os tons de cores são frios e passam a sensação de um ambiente mais sombrio, o que deixa em destaque a protagonista de cabelos avermelhados e a espada em tons de azul neon.

A trilha sonora produzida por Darren Korb permeia por um *jazz* junto a alguns arranjos eletrônicos. Além disto, algumas das músicas são interpretadas por Ashley Barret, que neste caso, é a dubladora da própria Red.

O sistema de combate se caracteriza tanto do um gênero *action*, mas que pode ser rapidamente mesclado à um sistema também mais estratégico. Além disto, medida que Red alcança novos níveis de experiência, novas habilidades são desbloqueadas para serem instaladas e utilizadas ou combinadas na *Transistor*.

Voltando aos aspectos narrativos, à medida que se avança no decorrer da história e dos novos cenários (que nos são apresentados através de uma câmera isométrica), o *interator* consegue ter acesso ao que aconteceu à Red, assim como o que é a *Transistor* e de quem é a voz misteriosa. Assim, percebe-se tratar de uma história sobre perdas e de final agri-doce, muito embora esta seja a responsável por fazer de *Transistor* uma experiência relevante para análise. A sua tragédia contada torna esta obra singular.

Entretanto, *Transistor* não é livre de defeitos, pois trata-se de uma campanha que dura em torno de apenas três horas, o que é uma média muito curta se comparada à de outros *games* com narrativas aprofundadas desenvolvidos por um estúdio *indie*.

5. AGENCIAMENTO E RESPOSTA PARTICIPATIVA EM *TRANSISTOR*

Anteriormente, fora abordado como ocorre a experiência narrativa e, desta forma, o agenciamento nos jogos digitais. Ao voltarmos a atenção para *Transistor*, entende-se que a agência ocorre, em especial, na interação com a interface deste jogo. Sabe-se assim, que podemos exercer nossa vontade através de Red, escolhendo que tipo de estratégias serão utilizadas para cada combate e quais as melhores combinações de habilidades para estas ocasiões. Entretanto, apesar de um leque considerável de possíveis combinações e estilos de combate, as diversas formas de agência no produto da *Supergiant Games* já foram previstas pelos desenvolvedores, o que acarreta em uma ilusão de agência.

Porém, a forma como *Transistor* apresenta sua história, seja durante o *gameplay* ou em *cutscenes* – interativas ou não – proporciona uma experiência narrativa que nega qualquer tipo de possível limitação existente. Ao explorar *Cloudbank*, pode sentir-se parte do universo fictício, enquanto se está quase sempre ouvindo a voz da espada neon, que descreve e guia o *interator*. À medida que a história trágica prossegue

e começa-se a entender os acontecimentos que levaram Red até a fase inicial do jogo, pode-se sentir um crescimento empático tanto por ela, quanto pela *Transistor*.

Outro fator que mergulha os sentidos do *interator* ao cenário e narrativa é a possibilidade de Red murmurar junto a cada uma das trilhas sonoras do jogo ao apertar e segurar um botão específico do controle/teclado, endereçando a um estado contemplativo.

Para além do agenciamento, pode-se incorporar outra metodologia como forma complementar a este. Ao participarmos ativamente da narrativa contada, podemos desenvolver empatia ou desdém por um personagem em alinhamento com os acontecimentos narrativos que o envolvam. A partir disto, cultiva-se desejos positivos ou negativos para este personagem, que é o que Gerrig (1998) chama de *p-response* ou resposta participativa.

Gerrig (1998) explica que o fenômeno das respostas participativas ocorrem a partir do que ele chama de *inferência*, que, segundo o mesmo, é a forma que lidamos com a narrativa, preenchendo lacunas não especificadas por escritores e pensando de que forma um personagem poderia resolver uma situação de acordo com as informações que já foram disponibilizadas no decorrer da história, o que torna a *p-response* um produto da *inferência*. A resposta participativa é gerada pelo leitor de acordo com a empatia com o personagem, podendo-se desejar um final positivo ou catastrófico, o que também influencia nos aspectos inferenciais a serem considerados (GERRIG, 1998).

Assim, ao nos depararmos com a forma em que a história do jogo *Transistor* é contada – com um início vago e posteriores descobertas explicativas – cria-se uma *inferência* que é capaz de preencher o que supostamente ocorreu à Red e ao homem morto com uma espada no peito. Questiona-se inicialmente quem é ela e ele e o que levou a atual situação, em um cenário com poucas ou nenhuma pista, além de um sobretudo rasgado no chão.

A medida em que as descobertas são encontradas, reproduzem-se mais *inferências* relacionadas às ações que podem ser tomadas pela protagonista. Após uma sequência de ataques de robôs ao qual espera-se sobreviver, Red encontra uma moto que pode ajudá-la a fugir de *Cloudbank*, quando a espada *Transistor* diz “Ok. Rampa de acesso da Leste 64, depois de cinco quarteirões, pegue a segunda direita. Não vire à esquerda. E... Obrigado pela carona”. Espera-se que, após os ataques, a protagonista busque fugir, entretanto, na *cutscene* a seguir, em que aparece a silhueta de Red pilotando a moto e a

Transistor embainhada – uma das cenas mais emblemáticas do jogo, abaixo, na Figura 1 -, a arma branca diz: “Oi. Você virou à esquerda. Achei que iríamos sair da cidade”.

Figura 1: *Cutscene* de Red pilotando a moto.



Disponível em: < <https://bit.ly/3nN1opN>>. Acesso em: 12 out. 2020.

Neste recorte, espera-se que seguir a sugestão da espada seja o mais adequado, o que gera *inferências* relacionadas a esta possibilidade, como: “mas e se ela virar a esquerda, o que acontece?”, “o caminho a direita deve ser o mais seguro?”, “pode dar algo errado no caminho?”. Ao descobrir que Red escolhe seguir pelo caminho possivelmente mais perigoso, o *interator* traz novas *inferências* de acordo com as novas possibilidades. Além disso, o jogador pode ter uma resposta participativa que concorde ou não com a escolha feita pela protagonista.

Outra característica a ser considerada sobre o *p-response* é a sua durabilidade, pois não ocorre apenas durante o desenvolvimento da narrativa. Gerrig (1998) esclarece que, quando chega-se ao fim de uma obra, há um retorno em certos pontos da história em que o leitor deseja reconstruir os acontecimentos em sua mente, de maneira que possa ser mais agradável para si. Podemos citar como exemplo o caso de *Game of Thrones*, em que o final não foi aceito por uma parcela considerável de seus fãs. Isto gerou uma série de respostas participativas em fóruns sobre as diversas possibilidades que poderiam ser melhor adequadas para o final. Esta nova atividade de engajamento, que ocorre uma vez que leitores tenham acesso a uma nova informação é nomeada pelo autor de *replantio* (GERRIG, 1998).

Em *Transistor*, podemos ter uma conclusão que talvez não agrade a todos os fãs, mas diferente do final de *Game of Thrones*, este é coeso. A priori, há uma mudança

repentina sobre as *inferências* geradas no decorrer da narrativa em relação aos últimos minutos de *gameplay*, e muito provavelmente uma resposta participativa de “Não faça isso”, entretanto, há motivos óbvios e que logicamente são vistos como a melhor escolha pela protagonista.

Como já trazido ao texto anteriormente, o jogo *Transistor* não é sobre uma história feliz, mas é sobre uma história que certamente permanecerá na mente do *interator*, por tornar a experiência narrativa singular, quando comparada à diversas outras que podem se tornar óbvias.

6. CONSIDERAÇÕES

Os *videogames*, como forma de entretenimento, são capazes de nos apresentar universos singulares, em especial, tratando-se de produções *indies*. Entender os jogos como potenciais narradores é um dos fatores que desperta a importância dos jogos na área acadêmica e, posteriormente, em outros ambientes.

Como um dos pontos chaves para isso, busca-se levar em consideração a experiência narrativa, notoriamente, um produto gerado através da articulação entre a interação e o agenciamento. Tal experimentação é capaz de voltar os sentidos do *interator* para a obra, incentivando o engajamento na resolução dos problemas apresentados e, assim, na própria narrativa.

Para o desenvolvimento da narrativa nos jogos, é necessário um *interator*, que estará disposto a permitir, nesta participação ativa, que a história prossiga. Assim, enquanto ocorre a agência por meio da *gameplay*, também geram-se as *inferências*, responsáveis por levantar questionamentos e possibilidades sobre os eventos da trama. Por sua vez, as *inferências* podem produzir as *p-responses*, que refletem os desejos do jogador em relação a um ou mais personagens, podendo ser ou não atendidos e propiciando o replantio após a conclusão da obra. Para a análise dos fatores citados, utilizou-se do jogo indie *Transistor*, produzido pela *Giantgames Studios*.

Transistor é um jogo ambicioso que arrisca-se em termos narrativos. Apesar de não ter o reconhecimento de um jogo *triple-A*, carrega uma carga dramática em sua história que é responsável por levantar questionamentos sobre como os jogos digitais e a mídia audiovisual de entretenimento como um todo se propõe a nos narrar suas obras.

REFERÊNCIAS

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Fil art**: an introduction. New York, NY: McGraw-Hill, 2008.

BRANDÃO, Luiz Rodrigo Gomes. **Jogos Cinematográficos ou Filmes Interativos? A semiótica e a interatividade da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos.**

CÁNEPA, L.; FALCÃO, T. **Horror e distopia nos videogames: experiência narrativa e cultura contemporânea em The last of us.** In: XXV Encontro Anual da Compós, Goiânia, Goiânica: Universidade Federal de Goiás, 2016.

FALCÃO, Thiago. **Estruturas de Agenciamento em Mundos Virtuais: Mundos Ficcionalis como Vetores para o Comportamento Social In-Game.** In: XIX Encontro da Compós, PUC-RJ, Rio de Janeiro, RJ, 2010.

GERRIG, Richard J. **Experiencing Narrative Worlds.** On the Psychological Activities of Reading. New Haven: Yale University Press, 1998.

GUERRA, Fabiana Veiga. **A experiência narrativa do jogador: um estudo comparativo.** Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2017.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** São Paulo: Editora Unesp, 2001.