



## **Jogos eletrônicos e interatividade: dos *games* narrativos aos sistemas de decisões<sup>1</sup>**

Anderson Rodrigues Braz da Silva<sup>2</sup>  
Ronaldo Bispo dos Santos<sup>3</sup>  
*Universidade Federal de Alagoas*

### **Resumo**

A história dos *videogames* está repleta de mudanças. Em cerca de 50 anos, os jogos eletrônicos evoluíram de modo impressionante. Inicialmente, com gráficos rústicos e jogabilidade simples, passaram a contar narrativas com ares de cinema. Hoje, os *games* passam por mais uma mudança de paradigmas que se articulava há alguns anos e agora se consolida. Os “sistemas de decisão”, cada vez mais presentes nos novos lançamentos, dão ao usuário maiores possibilidades de interação. O jogador tem o poder de tomar decisões dentro do jogo que podem alterar completamente a história dos personagens. Essas possibilidades mudam o modo como o *gamer* se posiciona diante da trama. A personalidade do usuário passa a ter influência sobre a história do jogo.

**Palavras-chave:** jogos eletrônicos; interatividade; narrativa;

### **1 Panorama Histórico**

#### **1.1 De *Tennis for Two* à primeira narrativa**

A história dos jogos eletrônicos começa por volta de 1958, quando os físicos William Higinbotham e Robert Dvorak se basearam na mesma tecnologia utilizada na simulação de mísseis durante a guerra fria para desenvolver o *Tennis for Two* (AMORIM, 2006). O jogo simulava uma partida de tênis onde o *gamer* controlava as batidas na bola e a posição de onde seria rebatida. O jogo rodava em um computador analógico através de um osciloscópio.

A partir daquele momento, começaram a surgir pessoas interessadas em desenvolver jogos em computador. Três anos após o surgimento de *Tennis for Two*, ou seja, em

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ 8 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 12 a 14 de junho de 2013.

<sup>2</sup> Graduando em Comunicação Social – Relações Públicas pela Universidade Federal de Alagoas (UFAL), em Maceió, AL, Brasil.

<sup>3</sup> Professor Doutor do Curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Alagoas, coordenador do grupo de pesquisa em Estéticas da Comunicação (CNPq), email: [ijabutre@yahoo.com.br](mailto:ijabutre@yahoo.com.br).



1961, pesquisadores do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), criaram o *Spacewar!*<sup>4</sup> jogo com tema em uma guerra espacial, onde o jogador controla uma nave a fim de destruir as naves inimigas. Esse foi o jogo mais copiado da história. Alguns anos após o seu surgimento vieram games com o mesmo tema tanto para consoles caseiros, como para fliperamas.

Ralph Baer, considerado o pai do videogame, decidiu criar um aparelho que rodasse games por meio de televisores. Surgiu assim a ideia do console e em 1966 é criado o “Chase”, o primeiro da história. Dois anos mais tarde, juntamente com Bill Harrison, Baer desenvolve um console que tem a possibilidade de rodar múltiplos jogos – projeto batizado de “Odyssey” – e em 1972 é lançado no mercado o “Odyssey 100”. Foi a partir daí que empresas especializadas em desenvolvimento de consoles e jogos começaram a surgir no mercado.

Nolan Bushbell foi responsável pela primeira “cópia” de *Spacewars!*, criando o primeiro *arcade* (mais conhecido como *fliperama*) da história, batizado de *Computer Space*. O aparelho vinha com monitor e controles acoplados para dois jogadores. Bushbell, devido à falta de popularidade de seu arcade, fundou, em parceria com Ted Debney, a Atari, especializada em desenvolver games de fliperamas.

A década de 70 foi marcada por lançamentos que ditaram os rumos tomados pelo mundo dos videogames. Em 1975 foi desenvolvido pela Taito Industrie o *Space Invaders*, até hoje um dos maiores símbolos da história dos games. Nesse mesmo ano também foi lançado o *Zircon Fairchild*, um console que “mudou o conceito de games, em função de seu sistema modular, no qual o usuário poderia trocar jogos usando cartuchos” (MACIEL e VENTURELLI, 2008 p.61).

Essa nova forma de produzir videogames foi indispensável para o panorama dos jogos eletrônicos hoje. A criação de consoles que pudessem fazer rodar vários jogos diferentes através do sistema de cartuchos possibilitou a separação da produção de consoles e de games. Ou seja, começaram a surgir equipes especializadas no desenvolvimento dos aparelhos e consoles e empresas especializadas apenas na produção de games. A partir daí, a oportunidade de investir ainda mais na tecnologia de interface, qualidade gráfica etc.

Criado em 1980, Pac-Man foi o primeiro personagem da história dos jogos eletrônicos. Antes dele vieram jogos sobre guerras espaciais, jogos de tênis, mas nenhum que tivesse

---

<sup>4</sup> É interessante observar o contexto histórico no qual está inserido cada *game*. *Spacewars!*, por exemplo, surgiu em meio à corrida espacial da Guerra Fria. Por isso o tema tão pertinente para aquela época.



um personagem central na história. Uma figura simples, semelhante a uma pizza, Pac-Man dava liberdade ao usuário de imaginar o que quisesse. Foi muito bem recebido pelos *gamers* e hoje é um dos símbolos dos videogames. (MACIEL e VENTURELLI, 2008)

No ano seguinte foi lançado o jogo que trouxe o personagem mais conhecido pelos *gamers*. *Donkey Kong* foi o primeiro jogo do tipo plataforma, de onde sairia a base para a maioria dos jogos da década de 80. *Jumpman* – um carpinteiro que futuramente seria um encanador e teria seu nome mudado para *Mario* – precisa saltar entre várias plataformas e obstáculos para salvar sua donzela, Pauline.

*Donkey Kong* pode ser considerado o primeiro *game* com um enredo de fato, em que realmente se entrelaça a história ao jogo em si. Com um tema ao estilo Popeye e King Kong, Shigeru Miyamoto, criador do jogo, desenvolveu uma história – por mais simples que seja – que deu justificativa ao seu objetivo. Além disso, os personagens ganharam características que os tornaram pessoas: a aparência e até um pouco da personalidade de cada personagem na história podem ser percebidas a partir desse jogo. São os primeiros passos para os jogos eletrônicos passarem a se comportar como o cinema e fazer narrativas.

## 1.2 Os jogos de arcade e a evolução linear

Após o sucesso do *Jumpman*, de Miyamoto, mudou-se completamente o pensamento de desenvolvedores de jogos na hora de criar um *game*. *Donkey Kong* tinha quatro níveis diferentes. Cada nível tinha um cenário diferente e era mais difícil à medida que o usuário evoluía, tinha mais obstáculos, e, por isso, exigia um pouco mais de atenção. Uma sequência linear de evolução que deu origem aos jogos do tipo “arcade”.

Jogo *acarde* tem como característica principal ser rápido e dinâmico. Tem geralmente poucos comandos de ação, e apresenta uma evolução de cenários e de dificuldades. O personagem deve passar pelos mais variados obstáculos – de complicações no caminho a inimigos – até chegar ao objetivo final de cada fase, que geralmente é um “inimigo chefe”, mais poderoso e difícil de ser derrotado.

Depois de 1980, muitos jogos no estilo arcade foram lançados. Entre eles, o próprio *Super Mario Bros*, um jogo em plataforma, que trazia o protagonista de *Donkey Kong* para um novo ambiente, diferente do jogo de 1981, agora horizontalizado. Seguindo a



mesma ideia da interface de *Super Mario*, muitos outros jogos de plataforma surgiram, inclusive novos lançamentos da franquia de *Mario*, e também a mascote da Sega, *Sonic The Hedgehog*, lançado em junho de 1991 e uma das franquias de maior sucesso da história de videogames.

Esses games *arcade*, principalmente os de plataforma, apresentam uma forma simples de narrativa. Jacques Aumont diz: “Narrar consiste em relatar um evento, real ou imaginário” (AUMONT, 1995 p.92). No caso dos videogames, a narrativa ocorre na medida em que o jogador vai cumprindo o que se pede. Em jogos *arcade*, o usuário é sempre levado a um novo ambiente (nível) em que deverá completar um objetivo, de acordo com a história contada pelo próprio jogo. Pouco se tem de possibilidades em alterar o jogo de um modo diferente. No entanto, tais games já representavam uma mudança no jeito de fazer narrativa, já que a história para o usuário não está completa, mas se completará apenas quando ele conseguir superar todos os obstáculos estabelecidos pelos programadores daquele game.

## 2. Evolução das interfaces e dos games narrativos

O avanço nas interfaces gráficas dos games foi significativo durante a década de 1990. Por volta desses anos, os primeiros games 3D (jogos em três dimensões)<sup>5</sup> começaram a surgir. Alguns dos principais nomes desse período foram *Doom*, *Duke Nukem 3D*, *Tomb Raider* etc. Com o aparecimento dos jogos 3D, houve mudanças muito importantes e significativas nas possibilidades oferecidas aos *gamers*. Tais mudanças alteraram profundamente – continuam alterando – a forma de consumir e lidar com esses produtos, além de oferecer novas experiências estéticas de modo que transformam o modo de se colocar no jogo.

### 2.1 O olhar do usuário

---

<sup>5</sup> Até então todos os jogos eram em 2D (duas dimensões). Esses são jogos cuja movimentação é realizada num espaço sem profundidade. Os elementos que compõem o visual do game são construídos em comprimento e altura. Já nos jogos 3D tais elementos trazem a terceira dimensão, largura, dando maior sensação de imersão no ambiente do jogo.



Com a ascensão dos ambientes em três dimensões – e sua evolução com o passar do tempo – os jogos passaram a possibilitar a variação de posicionamento de câmeras variando também a experiência de jogo. Como assim? Durante a época do 2D, a maioria dos jogos acontecia com a câmera posicionada na lateral, de modo que o personagem era visto de perfil e apenas tinha três possibilidades diferentes de locomoção: pular, ir para frente (direita do monitor) ou para trás (esquerda). Esse modo de jogo facilitava a criação e exigia menos de conteúdo gráfico, já que só se podiam ver os objetos de lado sem, em nenhum momento, vê-los por outro ângulo.

A partir dos jogos com interfaces 3D, os gráficos puderam oferecer novos posicionamentos de câmeras ou ângulos de tomada, como se falássemos de cinema. Podem-se citar três novos ângulos de tomada que acabaram por se mostrar muito eficazes com as novas mudanças no campo dos videogames. Hoje o *gamer* não terá outra forma de se jogar se não por esses três pontos de vista.

O primeiro jogo a usar a tecnologia dos gráficos tridimensionais era em primeira pessoa. Por esse ângulo, o usuário tem a visão do próprio personagem, o qual ele está controlando. É como se o monitor se tornasse os olhos do personagem virtual. Esse ângulo de visão é mais popular entre os jogos de tiro em primeira pessoa. São os populares FPS – *First Person Shooter*, em português “atirador em primeira pessoa”. Geralmente a interface desses jogos apresenta apenas a arma e as mãos do personagem, simulando realmente a condição de sentir “na pele” o jogo.

Outro ângulo de visão, que hoje é o mais comum, é chamado ângulo de terceira pessoa. A câmera se posiciona atrás do personagem mostrando o seu corpo e o que está ao seu redor. Esse tipo de jogo é melhor para os gêneros de aventura, pois oferece uma melhor noção de espaço ao usuário. Ele consegue observar melhor o ambiente e assim ter uma melhor noção de onde deve seguir ou não, pra onde deve ir ou não, os inimigos e o próprio personagem.

Uma terceira possibilidade de jogo é a câmera de visão isométrica. O jogo, nessa situação, acontece em terceira pessoa também. No entanto, o personagem e todo o ambiente estão dispostos em um plano geral. O usuário vê todo o ambiente ao redor do personagem. O problema é que, como a câmera se posiciona acima do espaço e, conseqüentemente, distante do personagem, tem-se uma certa perda na jogabilidade. Porém esse estilo de câmera é muito utilizado em jogos de estratégia, onde o *gamer* precisa ter uma noção maior do ambiente.

## 2.2 Exploração do Ambiente e Quebra da linearidade

A criação de ambientes 3D para os jogos transformou o modo de se comportar dentro do jogo, na medida em que o *gamer* passou a ter mais liberdade em seu caminho até o objetivo. O mundo virtual passou a ser realmente mundo quando, inserido em um espaço tridimensional, o personagem pôde explorar o que lhe fora “dado” como mundo, dentro daquele jogo. É o caso do jogo *Myst*. Lançado no ano de 1993, este jogo dependia da exploração do ambiente virtual. Não importava qual caminho era escolhido pelo usuário, desde que ele explorasse as possibilidades à disposição.

No entanto, pode-se falar de jogos que não dependem do modo como você explora o ambiente, apenas te dão o objetivo ou missão específica. Nesses casos, o jogador faz seu próprio caminho, dependendo das possibilidades que oferece o ambiente, programado pelos criadores do jogo. Nos primeiros jogos havia ainda certa limitação quanto às possibilidades de exploração do espaço. Não havia muito o que se fazer senão seguir aquele caminho já pré-estabelecido. No entanto, à medida que foram evoluindo, os jogos permitiam mais e mais a interação com o ambiente, tornando assim cada vez mais complexo o caminho e, por isso, mais rico em oportunidades de conclusão. Essa condição faz com que se quebrem as características de narrativa linear clássica do cinema, tão presentes nos jogos arcade da década de 1980.

## 2.3 Games e seus efeitos cinematográficos

Aumont, em *A Estética do Filme*, fala que narrar significa relatar um evento e que, para isso, são necessárias duas coisas básicas. “Em primeiro lugar, que o desenvolvimento da história esteja à disposição daquele que a conta e que, assim, possa usar um certo número de recursos para organizar seus efeitos” (AUMONT 1995, p.92). À medida que foi crescendo, o cinema foi desenvolvendo técnicas e efeitos para fazer suas narrativas. Nos videogames, a evolução dos gráficos, jogabilidade, interface etc. foi acompanhada pelo aumento da importância dada ao enredo. Cada vez mais os jogos foram ganhando histórias mais complexas e variadas e reviravoltas. Hoje eles são uma parte muito importante de um jogo, principalmente nas franquias que têm sua sequência baseada no enredo. Se o enredo ou a sequência não agrada, a franquia fracassa.



Assim como no cinema, os *games* também tiveram de desenvolver técnicas para contar suas histórias. Enquanto as narrativas se tornavam mais complexas, os jogos foram, cada vez mais, incluindo em seus “roteiros” elementos cinematográficos. Para Aumont, a construção da cena tem total efeito sobre ela: “um tal tipo de ação pede, de modo mais ou menos imperativo, determinado tipo de tratamento cinematográfico. Inversamente, a maneira de filmar uma cena orienta seu sentido.” (AUMONT 1995, p.96) As cenas de abertura, os diálogos e até os trailers (no pré-lançamento dos jogos) são técnicas do cinema que foram incluídas nos videogames e que hoje, nas maiores franquias de games, são comparáveis às de superproduções hollywoodianas.

### **3. NOVOS PARADIGMAS**

#### **3.1 Os MMORPGs e o fim da linearidade**

Como já foi dito antes, a possibilidade de explorar o mundo virtual e conhecer todos os espaços ali presentes quebra com a linearidade narrativa clássica, presente no cinema. No entanto, os MMORPGs<sup>6</sup>, além da exploração do ambiente, também possibilitam uma nova condição para os jogos e, conseqüentemente, para os seus usuários. Aumont fala que uma das coisas mais importantes quando se fala de narrativa é que “a história siga um desenvolvimento organizado, ao mesmo tempo pelo narrador e pelos modelos aos quais se adapta” (AUMONT 1995, p.92). Uma linha de desenvolvimento se faz necessária na narrativa, pois sem ela não haverá fato relatado ou evento que possa ser entendido de modo pleno ou eficaz.

Nos MMORPGs, no entanto, não há uma linha organizada de fatos. Existe sim, um sistema de evolução para cada personagem. O usuário, junto com seu avatar vai evoluir de acordo com o que o jogo oferece. Porém, essa evolução e o modo como ela se dará será de escolha do usuário. É um mundo, no qual o personagem nasce. Os desenvolvedores dos jogos criam o mundo e criam as leis que regerão esse mundo. Em jogos de fantasia, os desenvolvedores criam raças, classes, monstros e envolvem o jogador num enredo, muitas vezes excelentes, outras vezes nem tanto. Porém a narrativa não acontece, pois não há uma sequência de fatos já pré-estabelecida pelos

---

<sup>6</sup> MMORPG é a sigla para *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*. São jogos de RPG rodados no computador. Em um ambiente virtual, milhares de jogadores se interconectam. Além de jogar, existe a possibilidade de se relacionarem nesse ambiente. Participam simultaneamente do mesmo mundo.





programadores. A sequência quem faz é o usuário. Ele irá escolher o caminho que vai seguir.

Ascott explica que existem dois tipos de interatividades, a trivial e a não-trivial: “A primeira é um sistema fechado com um conjunto finito de elementos. A segunda é aberta e infinita na sua capacidade para integrar novas variáveis” (ASCOTT apud FERREIRA 2006, p. 159). Se levarmos essa ideia para os videogames, podemos considerar da seguinte forma: interatividade trivial trata-se daquela pré-estabelecida pelos desenvolvedores do jogo. É tudo aquilo que já se pode fazer no jogo. Se tratando dos MMORPGs, podemos citar como exemplo a criação de avatares, a customização do personagem (em alguns casos, essa customização vai desde o formato da sobancelha até o tamanho da barriga), a possibilidade de se especializar em algum tipo de arma, as possibilidades de socialização com outros usuários etc. A interatividade não-trivial trata-se daquela não prevista pelos desenvolvedores, no entanto presente no jogo. Isso pode acontecer através de inteligência artificial – o computador apreende variáveis através da relação com o usuário – ou através de jogos em rede, onde outros usuários, presentes naquele ambiente, podem ser considerados também como novas variáveis, alterando completamente a condição inicial (FERREIRA, p.159-160). O resultado da comunicação estabelecida entre jogadores também pode resultar em interatividade não-trivial. Daniela Zanetti fala de uma ressalva que faz Steven Johnson ao discorrer sobre comunicação mediada pelo computador: “a comunicação mediada por computador permite (...) que pequenos palpites entrem em contato com outros pequenos palpites para dar forma a ideias inovadoras” (ZANETTI, 2011 p.63). Constrói-se um conhecimento em cima das experiências e troca de informações pelos jogadores.

Uma das principais características (se não a principal) dos jogos de MMORPG e seus derivados é o fato de que cada jogador assume uma identidade diferente, verdadeira ou não (PRIMO, 2007). Cada um assume um personagem próprio que, dependendo do jogo, podem ter aparências iguais, mas nunca nomes iguais. Esse detalhe nos jogos de MMORPG faz com que o jogo nunca se repita. Nos games narrativos, que não envolvem criação de avatares – o usuário joga com o personagem da história do jogo – cada vez mais existem possibilidades diferentes de cumprir um mesmo objetivo. No entanto, nos jogos de MMORPG, os objetivos podem ser inúmeros: objetivos dentro do jogo ou objetivos dos próprios jogadores. Pode-se usar o jogo *Perfect World* como base para exemplos desses diferentes objetivos. Dentro do jogo existem diferentes classes e cada classe, até certo nível, tem objetivos específicos ou próprios daquela classe. Um





objetivo ou missão para um arqueiro será diferente que o de um guerreiro, por exemplo. Os objetivos de cada jogador vão depender do que cada um quer do jogo. Alguns têm o objetivo de ser os mais fortes, já outros querem liderar clãs e dominar territórios, e tem outros que criam e evoluem personagens para vendê-los a outros usuários – que tem se tornado uma prática bastante comum. Essa variedade de opções e de objetivos faz com que cada usuário faça o seu jogo do jeito que preferir ou que vai ajudá-lo mais a alcançar o objetivo que deseja.

Como já foi dito, cada usuário assume uma identidade, tem um personagem próprio e, por isso carrega em seu personagem características de si próprio. Não só do que o personagem tem e é naquele mundo virtual, mas porque o personagem é um pouco do seu dono também. Segundo Pierre Lévy: “Os sistemas de realidade virtual transmitem mais que imagens: uma quase presença. Pois os clones, agentes visíveis ou marionetes virtuais que comandamos por nossos gestos” (LEVY, 1996 p. 29). Nos jogos desse tipo, podemos chamar o avatar como uma espécie de extensão da personalidade do usuário. Tal como a extensão do sistema nervoso-central, que McLuhan descreveu acerca dos meios de comunicação (MCLUHAN, 1974). Essa extensão, insere o indivíduo num mundo em que, segundo Lévy, pode afetar outros agentes visuais e elementos que compõem aquele mundo. É uma “outra vida”, onde você pode ser o que quiser ser – dentro das possibilidades que aquele mundo te oferece. Uma vida não mais importante que a física, mas tão real quanto.

### **3.2 Os games de esporte**

Como já foi dito, o primeiro jogo eletrônico criado foi o *Tennis for Two*, um game que simulava uma partida de tênis. O jogo, como era de se imaginar, era bem simples, não tinha placar e o único objetivo era passar a bola para o outro lado da rede antes de ela bater no chão duas vezes. O visual era rústico, apenas uma linha vertical, que indicava a rede, e um pontinho branco, que tinha a intenção de representar a bola. Os jogadores virtuais não apareciam no monitor. O usuário podia controlar de onde e qual o ângulo que a bola seria rebatida.

Depois da popularização dos arcades e consoles, os jogos sempre estiveram presentes no mercado de videogames. Um dos primeiros jogos de futebol lançado para os consoles foi o FIFA, em 1993, com a intenção de fazer no videogame uma verdadeira



copa do mundo. Seus gráficos eram bem rudimentares, e a jogabilidade era prejudicada pela visão isométrica na qual se distribuía o jogo, já que a tecnologia 3D ainda precisava ser desenvolvida e melhorada.

Hoje os jogos de esporte têm espaço garantido, não só no mercado, como nos encontros e feiras sobre games e são parte importante do que é investido em jogos hoje no mundo. Algumas das maiores franquias hoje são de esportes: PES (*Pro Evolution Soccer*), FIFA, *Madden NFL*, *NBA 2k*, *F1* etc. Algumas dessas franquias têm investido pesado nos games, tanto no que se refere à jogabilidade, como expressão facial dos jogadores, movimentos realísticos<sup>7</sup> e atualizações, para que o usuário possa ter, cada vez mais, uma experiência de jogo fiel ao real.

Os games de esporte – ou desporto – sempre tiveram muitas opções de jogo, o que já os torna diferentes de todos os demais tipos de jogos. Cada opção ou modo de jogo leva o usuário a um objetivo diferente e específico. Não há um objetivo geral, ou uma sequência de jogo estabelecida. Há claro, o objetivo de todo esporte: vencer. No entanto, à medida que os lançamentos vão sendo feitos, ano após ano, vão sendo criadas mais opções de jogos e mais variadas.

Para usar como exemplo, pode-se citar o *PES 2013 (Pro Evolution Soccer)*, o mais novo lançamento da Konami em jogos de futebol. No *PES* podemos encontrar vários modos de jogo nos quais existem objetivos diferentes e até modos de jogar diferentes. Há alguns anos a franquia trabalha com o modo *Become a Legend* que, traduzido para o português ficou “Rumo ao Estrelato”. Nesse modo o usuário cria um jogador que tentará ganhar a glória nos gramados. No processo de criação desse personagem o usuário customiza o rosto, cabelo, altura, formato do corpo e até os acessórios que o jogador virtual vai usar. Durante o modo de jogo o usuário terá quase que uma experiência de como é ser um jogador de futebol. Participar dos treinos, ter de jogar bem para ser escalado como titular, disputar artilharia, aceitar e recusar ofertas de contrato, ganhar a atenção dos clubes grandes, ser convocado para a seleção nacional, ter seu prestígio avaliado pela torcida são só algumas das possibilidades oferecidas pelo jogo.

Esse estilo de jogo muito se assemelha com os MMORPG – com um diferencial: o *Become a Legend* é jogado em *offline*, ou seja, não há a presença de outros usuários naquele mesmo ambiente, jogando, ao mesmo tempo, aquele jogo. O usuário pode

---

<sup>7</sup> A tecnologia *Player ID* foi implantada pela Konami em seu *PES 2013*, de futebol, para simular de forma mais fiel os movimentos dos principais jogadores da atualidade. Cerca de 60 jogadores tiveram seus movimentos copiados e transferidos para seus personagens virtuais. Jogadores com jeitos de correr diferenciados, como Cristiano Ronaldo e Messi foram reproduzidos de maneira quase idêntica dentro do jogo.



assumir uma identidade e criar uma carreira pra aquela identidade, dentro das possibilidades oferecidas por aquele universo. O *gamer* faz o seu próprio caminho. Há um pouco da personalidade dele naquele personagem, pois ele poderá recusar contratos com os times aos quais não simpatiza, assim como pode optar passar a carreira toda no seu clube de coração, sem se importar com salários etc.

Outro modo de jogo dentro do *PES 2013* e que também está presente no seu principal concorrente, o *FIFA 13*, é o modo *Master League*, onde o usuário comanda um clube de futebol como se fosse seu técnico e dirigente. O *gamer* controla desde a parte financeira do clube (contratos, patrocínios, salários) até a escalação do time. E joga com ele. É importante lembrar que nesse modo, o jogo não recomeça ou acaba quando você perde. Independentemente do resultado, a temporada vai seguir, você vai jogar contra outra equipe e, ao terminar a temporada, sendo campeão ou não, outra temporada irá começar e outro ano também. Não existe um fim, nem uma linha de evolução de uma história, apenas você e o jogo. Se você for muito mal durante a temporada, você provavelmente irá ser rebaixado e perderá o prestígio da torcida. Se você for muito bem, poderá ser campeão e ganhar mais dinheiro para melhorar o seu time para a temporada seguinte. E por aí em diante.

### 3.3 Do “Zerou o jogo?” para “Como você zerou o jogo?”

Aumont fala que o princípio da narrativa está no desenvolvimento lógico de uma estrutura, com efeitos, que vá levar espectador a um fim solucionado. Nos games narrativos não é diferente. Dentro deles há a construção de eventos que pode ser descrita como introdução, desenvolvimento e conclusão (sendo essa última o que mais motiva o jogador a continuar jogando), que desembocará numa solução dos problemas (AUMONT 1995, p. 93). “Zerar” um jogo sempre foi, durante a curta – porém não pouco importante – história dos videogames, a coisa mais importante para um *gamer*.

No entanto, estamos nos deparando com um novo paradigma, originado dos lançamentos mais recentes nos games. É o “sistema de decisões”, onde cada passo que o usuário dá dentro do jogo vai influenciar de alguma forma na sequência narrativa. Trata-se de uma construção da narrativa, mas que transformará a história de acordo com as decisões tomadas em momentos críticos do jogo. Falava-se no tópico anterior do poder de decisão que tem o jogador de *PES 2013*, no modo *Become a Legend*. Pois bem, trata-



se do mesmo tipo de poder, porém esse modo foi passado para os games narrativos, o que não é um caso de game de futebol ou de outro esporte, que não tem uma narrativa, como já explicado.

O sistema de decisões é uma forma de jogar baseada nos passos do *gamer*, de modo que alterará não só o que acontecerá com ele, mas todo o decorrer do jogo. Esse sistema pode ser comparado (numa comparação apenas de estrutura, é claro) à teoria evolucionista de Darwin. Segundo ele, todas as espécies descendem de um ancestral comum e, com o passar do tempo, alguns deles, em momentos críticos, tiveram seus genes lentamente alterados, gerando assim, várias linhas de evolução que deram origem às milhares de espécies que conhecemos hoje. Ao tomar decisões diferentes, os usuários, cada um em seu jogo, tomarão caminhos diferentes, de modo que a trama do jogo se resolverá de modo diferente para cada um. Ocorrerá uma espécie de personalização do jogo. O jogador não mais seguirá os caminhos dos outros, mas apenas o seu, baseado em suas decisões.

Essa nova forma de jogo, à qual estão aderindo os desenvolvedores dos novos jogos envolve ainda mais o jogador, de modo que ele terá de pensar, não só **no que** deve fazer mas em **como** deve fazê-lo para que possa ter um bom resultado para o futuro da narrativa. Isso é importante, já que ele (o usuário) não sabe o que o aguarda e quais as consequências que seus atos irão ter. Nesse contexto, pode-se falar de novo em extensão do ser ou da personalidade do sujeito dentro do jogo. O *gamer* não consegue ser outro, senão ele mesmo, ao tomar as decisões que lhe são impostas durante a história.

No jogo *Deus Ex: Human Revolution*, jogo lançado em 2010, da franquia que estreou no ano 2000, a história se passa num futuro não muito distante, onde o protagonista, Adam Jensen é chefe de segurança de uma empresa de humanidade aumentada – sendo ele próprio um dos super-humanos. Nessa história, as decisões que o usuário toma com Jensen irão influenciar não só a história como também o nível de dificuldade de alguns “chefões” do jogo. Até o modo como você irá tratar as mulheres irá influenciar na trama.

Outro jogo que apresenta sistema de decisões inovador é o *The Walking Dead: Survival Instinct*, lançado em 2013, baseado na série de TV da AMC, de mesmo nome. O jogo também conta com um sistema de decisões em diálogos. Suas respostas, verdadeiras ou não, irão influenciar nas reações dos personagens do game. O usuário tem a opção de mentir para o personagem com quem está falando. No entanto, esse personagem pode



desconfiar ou não. No entanto, esse sistema ainda é muito limitado ao passo que o próprio game já oferece as respostas prontas para o diálogo.

Outro jogo, esse ainda com lançamento previsto para o ano que vem, promete ter um sistema de decisões ainda mais apurado e com muito mais possibilidades. Trata-se de *The Witcher 3: Wild Hunt*. Segundo os desenvolvedores do jogo, a CD Projekt RED, o jogo contará com 36 variações de história, sem contar com as mudanças menores, que passarão das 300. Serão pequenas decisões durante o jogo que alterarão o andamento da história. Segundo o diretor da empresa, Adam Badowski, a ideia era fazer não uma quantidade enorme de finais diferentes, mas consequências diferentes para as ações do jogo. Vale lembrar que o jogo está previsto para ter cerca de 50 horas de *gameplay*, ou seja, provavelmente ninguém irá conseguir completar o jogo de todas as 36 maneiras diferentes. Diante dessa situação, a ideia dos desenvolvedores fica clara: o que se espera é personalizar a jogabilidade para os usuários de maneira que, ao invés de perguntar “você zerou o jogo?”, possam reformular a pergunta para “como você zerou o jogo?”.

Mesmo tendo tantas possibilidades, o usuário não está completamente livre para tomar as decisões que quiser. Apenas poderá optar entre aquelas que já foram projetadas pelos desenvolvedores do jogo. Como o próprio Huizinga diz, o ambiente do jogo “se processa dentro de certos limites temporais e espaciais, segundo uma determinada ordem e um determinado número de regras” (HUIZINGA, 1938 p.97). Sempre haverá uma regra ou uma limitação nas possibilidades do jogo, seja ele qual for. Sem esse conjunto de limitações, não é possível que haja atividade lúdica.

#### **4. Fim das fronteiras: entre o possível e o que poderá ser possível**

Em metade de sua história os jogos eletrônicos tentaram tomar forma de cinema. Durante esse tempo os jogos não só ganharam enredo e características narrativas como também se apropriaram de técnicas de cinema para contar suas histórias, com efeito. Nesse período o videogame era voltado principalmente para o público infantil. No entanto, isso também foi mudando. À medida que as narrativas se tornavam mais complexa, foram surgindo jogos também voltados para o público adulto. Hoje eles fazem a maior parcela do mercado de jogos eletrônicos.

A partir da segunda metade dessa história (nos últimos 20 anos), os games começaram a quebrar com o sistema de narrativas clássico. Enquanto ainda desenvolviam e evoluíam



efeitos visuais do cinema dentro dos jogos, a narrativa adquiriu novas formas ou, em alguns casos, simplesmente desapareceu. Essas mudanças de paradigma mudam completamente o modo como o jogo é consumido, e não só isso, como o jogo é visto pelo seu público.

Agora estamos diante de mais uma mudança significativa no modo como se consome o jogo eletrônico. Os games estão, cada vez mais, “fugindo” das características de cinema para formar um jeito próprio de contar histórias. O usuário que, diante de games narrativos, faz papel de espectador e interator, se vê mais envolvido com a história. Tem se tornado muito mais interator que espectador. O *gamer* agora tem poder, não só no personagem da história, como também tem poder sobre a história, diretamente – mesmo sem saber que fim vai dar a história.

Diante dessa situação, o que se espera para o futuro dos games é uma gradual quebra de fronteiras. Não se sabe ao certo até que ponto pode ir a liberdade do *gamer*, afinal todo jogo precisa ter regras.

Por sua vez, estas regras são um fator muito importante para o conceito de jogo. Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que ‘vale’ dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão. (HUIZINGA, 1971 p. 12)

No entanto, sabe-se que o que se está buscando são formas de transformar a experiência de jogo de cada usuário única. Se não única, o mais diferenciada e variada possível. É como se os desenvolvedores estivessem tentando colocar nas mãos do espectador/interator/consumidor um poder cada vez maior, para que ele faça tudo do seu jeito, individualmente. Mais uma vez volto a afirmar, não se sabe ao certo até que ponto é possível ir com essa quebra de fronteira entre os criadores da narrativa e atores da narrativa. O que se pode dizer é que ela com certeza irá até onde for possível.

### **Referências bibliográficas**

AUMONT, Jacques (1995). A estética do filme. Trad. Marina Appenzeller. Campinas: Papirus.

FERREIRA, Emmanoel Martins. **As narrativas interativas dos games: o cinema revisitado**. Revista Eco Pós. 2006, Disponível em < <http://www.pos.eco.ufrj.br/ojs->



2.2.2/index.php?journal=revista&page=article&op=view&path%5B%5D=35> Acesso em: 20/03/2013

LÉVY, Pierre (1996). **O Que é Virtual?**. Rio: Editora 34. \_\_\_\_\_. (1993). *As Tecnologias da Inteligência*. Rio: Editora 34.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem** (Understanding media). 4ª ed. São Paulo: Cultrix, 1974.

NUNES, Maria Rita. “*Social Impacts: uma nova possibilidade de comunicação*”. **Biblioteca on-line de ciências da comunicação. 2007**, Disponível em <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/nunes-maira-social-impact-games.pdf>> Acesso em: 24/01/2013

PRIMO, Alex . O aspecto relacional das interações na Web 2.0. E- Compós (Brasília), v. 9, p. 1-21, 2007

ZANETTI, Daniela. “**A cultura do compartilhamento e a reprodutibilidade dos conteúdos**” *Ciberlegenda: revista do programa de pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense*, 2011, Disponível em: <<http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/496/289>> Acesso em: 20/08/2012.