



Usando analogias para explorar o conceito de *transgaming*¹

Vinicius ALVIM²
Francisco PIMENTA³

Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

RESUMO

Em sua obra, Henry Jenkins nos traz o conceito de narrativas transmidiáticas – enredos onde a história precisa ser vivenciada através de diversos meios para ser compreendida. Este artigo visa tecer breves comentários sobre um conceito recente e emergente derivado do pensamento de Jenkins – *transgaming*, *games* cujas mecânicas precisam ser vistas através da perspectiva de múltiplos jogos. Utilizaremos para tal, uma busca de analogias deste conceito em jogos de variados gêneros e, baseando-nos nos pensamentos de narratologistas como Janet Murray e *game designers* como Jesse Schell, discutiremos brevemente as implicações narrativas de *transgaming*, mantendo em mente os aspectos mercadológicos desta forma de entretenimento.

PALAVRAS-CHAVE: comunicação; narrativa; jogos eletrônicos; *transgaming*; narrativas transmidiáticas.

1. INTRODUÇÃO

Uma tendência crescente nos jogos eletrônicos contemporâneos é a interatividade entre jogos de diferentes gêneros, num grau ainda maior do que se via anteriormente. Em alguns casos, essa interação vai até as mecânicas do jogo, e passa a ser definidora fundamental do *gameplay*⁴ destes jogos. Esse conceito, conhecido entre os *game designers* como “*transgaming*” pode ter implicações interessantes para o estudo das formas narrativas existentes nos jogos eletrônicos.

Este trabalho pretende buscar analogias narrativas em diversos jogos eletrônicos que nos permitam explorar melhor o conceito de *transgaming*, analisando as implicações das mesmas para a exploração das fronteiras estéticas de sua forma narrativa. Manteremos em mente os aspectos comerciais possibilitados por este

¹ Trabalho apresentado no DT 1 – Jornalismo do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 3 a 5 de julho de 2013.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFJF, e-mail: vinicius.beheld@gmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFJF, e-mail: paoliello@acessa.com.

⁴ *Gameplay*, tradicionalmente traduzido como *jogabilidade*, se refere à experiência do jogo em si, o vivenciar do jogo.



conceito, e o entrelaçaremos com a conceituação de Henry Jenkins sobre narrativas transmidiáticas. Tensionaremos os pensamentos deste autor com as idéias de Janet Murray, pensando em que pontos eles se aproximam em suas respectivas falas. Utilizaremos também de pensadores de *game design* e das questões empíricas decorrentes dos jogos eletrônicos, como Jesse Schell e a equipe de James Portnow no videocast *Extra Credits*.

2. NARRATIVA E JOGOS ELETRÔNICOS

Os jogos eletrônicos são uma de nossas mais novas mídias, cujos limites e forças ainda estão sendo explorados, e como aconteceu com diversos outros meios anteriormente, também utilizamos desta nova mídia para criar narrativas e enredos que nos movam e nos intrigam. Este artigo busca estabelecer algumas reflexões sobre as narrativas eletrônicas, como vistas por pensadores que partilham da idéia de que jogos possuem um potencial diferenciado para as formas narrativas no ciberespaço, e alguns conceitos hoje já aceitos sobre a narrativa transmidiática – conceitos estes que inspiram o termo *transgaming* que tem aparecido em alguns círculos de discussão sobre jogos eletrônicos e narrativa.

Antes de tudo, como definir a narrativa? Vale colocar aqui que utilizamos o termo “narrativa” de maneira similar à que Tzvetan Todorov utiliza o termo “narratologia” (TODOROV, 1969). Todorov o utiliza para diferenciar-se do termo “narrativa”, que carrega conotações fortemente arraigadas ao meio literário e pertencente à escrita. “Narratologia” seria então um estudo das estruturas narrativas em suas mais variadas formas, não se contendo exclusivamente ao âmbito das literaturas. Neste texto, utilizamos “narrativa” nesse sentido mais amplo que Todorov chama de “narratologia”.

E ainda assim, o desafio permanece. Como definir narrativa? Gerárd Genette nos providencia um comentário que pode dar uma definição simples para narrativa “uma pessoa pode definir narrativa, sem dificuldades, como a representação de um evento ou uma sequência de eventos.”⁵ (GENETTE, 1982, p127). É uma definição bem ampla, e outros pesquisadores poderiam contestar a eficiência de uma definição tão simples. Entretanto, embora existam definições que se propõem a detalhar com melhor resolução o conceito da narrativa, para os propósitos deste trabalho, essa definição mais

⁵ Tradução do autor.



abrangente de Genette é efetiva. Ela seria capaz de englobar, por exemplo, um quadro como *A Liberdade Guiando o Povo*, de Eugène Delacroix. Não há uma “sequência de quadros”, não há “texto” nesta obra (com exceção da assinatura do autor), mas há uma narrativa evidente na cena. De fato, é um evento histórico de grande importância no ocidente. Adotando essa definição, somos capazes de aceitar que a narrativa vai muito além do texto, e uma única imagem pode ser tão narrativa quanto qualquer obra escrita.

O designer de jogos Jesse Schell apresenta uma maneira interessante de definir os elementos constituintes de um jogo eletrônico. Para ele, um jogo é constituído em quatro elementos básicos – estética, mecânica, história e tecnologia⁶. Ele os chama de tétrede elemental, e diz que todos estes devem estar em equilíbrio para gerar um bom jogo. A história de um jogo é composta de todos os elementos deste que sugerem uma narrativa. Muitas vezes, os jogos fornecem uma narrativa linear e pré-construída, mas outros jogos, especialmente jogos mais recentes, fornecem narrativas emergentes⁷ ou com vários caminhos possíveis de se trilhar. Mesmo jogos muito simples podem conter histórias e elementos narrativos, mesmo que sejam características igualmente modestas. Schell menciona por exemplo o jogo *Space Invaders*, que é um jogo relativamente simples se comparado aos jogos atuais. Nele, o jogador assume o papel de um canhão que deve defender a terra de uma invasão alienígena. Essa simples descrição, por si só, já contém uma narrativa. Na prática, são apenas pixels organizados de maneira diversa na tela, mas ao organizá-los de forma a gerar a representação de uma nave atirando contra alienígenas, o designer injetou elementos narrativos no jogo. O ponto de vista de Schell é interessante, pois toma a narrativa como parte integral e fundamental de um jogo eletrônico, mesmo que ele também seja constituído de outros elementos tão importantes quanto esta para sua identidade e com fundamental influência nas formas narrativas usuais dos jogos eletrônicos.

Outra pensadora sobre narrativas nos ambientes digitais contemporâneos é Janet Murray. Em seu livro, *Hamlet on the Holodeck*, Murray observa diversas possibilidades narrativas que ela acredita serem possíveis ao analisar as formas atuais emergentes de narrativa neste espaço. Ela diz que “os maiores sucessos comerciais e o maior esforço narrativo feito no campo das narrativas digitais tem vindo até agora da

⁶ Aesthetics, Mechanics, Story e Technology, em seus termos originais apresentados por Schell em *The Art of Game Design*. O uso da palavra “história” ao invés de “estória” no texto foi escolhido pelo constante desuso da última nos textos nacionais.

⁷ Narrativas emergentes nos jogos eletrônicos são narrativas geradas pelo próprio ato de jogar e relatar esta experiência para um terceiro utilizando-se das construções narrativas típicas. São caracterizadas pela percepção do jogador e por influência apenas indireta dos programadores do jogo.



área dos videogames” (MURRAY, 1997, p51)⁸, e embora reconheça que os jogos ainda estejam no início do processo de exploração da sua estética narrativa, acredita que estes, como outras mídias de nosso tempo, forneçam pistas sobre o caminho que os enredos podem seguir num mundo em midiatização:

Hoje, nos dias incunabulares do computador narrativo, nós podemos ver como os romances, filmes e peças do século XX têm constantemente tentado quebrar as barreiras da narrativa linear. Desta forma, temos que iniciar nossa busca pelos precursores do holodeck observando histórias de múltiplas formas, isto é, narrativas lineares se chocando contra a barreira das mídias pré-digitais como uma imagem bidimensional tentando sair de sua moldura. (MURRAY, 1997, p29)⁹

Murray analisa em seu livro diversas formas de narrativas, muitas delas seguindo o conceito do hipertexto tão prevalente na nossa sociedade contemporânea. Nas palavras da autora, “embora o hipertexto não seja uma nova maneira de pensar ou organizar a experiência, foi só com a emergência dos computadores que a escrita hipertextual foi tentada em grande escala” (MURRAY, 1997, p56)¹⁰.

Para nós, esta estética hipertextual de narrativa pode ser relacionada com o conceito de transmídia de Henry Jenkins, que nos leva ao termo *transgaming* utilizado para definir um recente fenômeno na criação de jogos eletrônicos.

3. TRANSMÍDIA E *TRANSGAMING*

Henry Jenkins, pesquisador interessado no campo das mídias, cunhou o termo *transmedia storytelling*, que usamos aqui nesse texto como “narrativa transmidiática” ou “transmídia”. A definição do autor para este termo é a seguinte:

Narrativa transmidiática representa um processo no qual elementos fundamentais de uma narrativa são dispersos sistematicamente por múltiplos meios com o propósito de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz sua própria contribuição para o desenrolar da história. (JENKINS, 2011)¹¹

Há diversas similaridades com o conceito de narrativa hipertextual que Murray apresenta em seu texto. Em ambos os casos, a narrativa não é uma experiência linear,

⁸ Tradução do autor.

⁹ Tradução do autor. Ressalta-se que "incunabular" é neologismo da autora em seu livro.

¹⁰ Tradução do autor.

¹¹ Tradução do autor. Retirado do site

http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html; acessado pela última vez em 08/05/2013



necessitando que os expectadores interajam com a mesma, observando-a por diversos ângulos. O que dá característica única ao conceito de Jenkins é que além de hipertextualizada, a narrativa transmidiática presume também a interação de *meios* diferenciados. O exemplo usual dado por Henry é a da narrativa referente à trilogia de filmes *Matrix*:

Por exemplo, na narrativa da franquia *Matrix*, informações fundamentais são passadas em três filmes, uma série de animações curtas, duas compilações de revistas em quadrinhos, e diversos jogos eletrônicos. Não há uma fonte única ou texto-maior que você possa utilizar para obter todas as informações do universo de *Matrix*. (JENKINS, 2007)¹²

Ou seja, a narrativa de *Matrix* só pode ser compreendida acessando todos estes meios, buscando as informações vitais em diversas plataformas para obter a coesão textual maior e vital para compreensão daquele universo. É importante salientar que a mera repetição de uma mesma história em diferentes meios não constitui uma narrativa transmidiática. Um livro como *O Senhor dos Anéis*, por exemplo, que possui adaptações para animação, filmes e quadrinhos não fornece uma experiência transmidiática como no conceito de Jenkins. Para tal, seria necessário que a narrativa de *O Senhor dos Anéis* só pudesse ser cognoscível em sua inteiridade após o expectador explorar os diferentes meios onde a história está inserida.

O conceito de *transgaming* surge então em relação ao conceito de narrativa transmidiática de Jenkins. Jogos que podem ser classificados como experiências *transgaming* são então produtos que interagem em nível fundamental com outros jogos – um jogo onde suas *mecânicas* interagem e interferem diretamente nas mecânicas de outro jogo. Como James Portnow e sua equipe explicitam em seu *videocast Extra Credits*¹³, esta não é uma idéia recente na história dos jogos eletrônicos. A construção de narrativas transmidiáticas no campo dos jogos eletrônicos já é algo que designers vem experimentando desde um bom tempo. Entretanto, as condições recentes favorecem maior exploração do conceito – embora não possamos dizer que narrativas transmidiáticas ou mecânicas *transgaming* serão parte essencial dos jogos eletrônicos do futuro, podemos imaginar possibilidades para melhor compreender o presente, pensando

¹² Tradução do autor. Retirado do site http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html, acessado pela última vez em 08/05/2013

¹³ O *videocast* pode ser acessado em <http://penny-arcade.com/patv/episode/transgaming>; acessado pela última vez em 08/05/2013.



inclusive o que as experiências *transgaming* podem trazer para os conceitos de narrativa de Jenkins e Murray.

4. CAMINHANDO EM DIREÇÃO AO *TRANS GAMING*

A tendência narrativa de criar universos inteiros não é nova – várias narrativas vão além da mera sequência de eventos apresentadas num meio, e tentam, além disso, construir um novo universo inteiro, com suas próprias regras e características. Um exemplo famoso é o universo que J. R. R. Tolkien cria como pano de fundo para a narrativa de sua trilogia de livros *O Senhor dos Anéis*. O universo onde aquela história acontece foi detalhado pelo autor em diversas outras obras e manuscritos, fazendo com que o enredo desta trilogia seja meramente mais uma das narrativas possíveis dentro daquele mundo fictício.

Não é de se espantar então que quadrinhos, filmes e jogos eletrônicos tenham, ao longo do tempo, tocado em pontos similares. Na lógica do mercado atual, estes produtos de entretenimento tendem a ser mais bem sucedidos quando criam universos estendidos que o consumidor pode reconhecer quando transportados para outros meios ou replicados em seu meio de origem. A criação e manutenção da identidade de uma marca (preocupação de *branding*¹⁴) muito se beneficia da construção destes universos ficcionais narrativos.

Ao longo da história dos jogos eletrônicos, a narrativa no meio foi ampliando cada vez mais seu repertório estético, abordando de diversas maneiras um número cada vez maior de temáticas e assuntos. Um primeiro passo importante nessa direção pode ter sido a criação de personagens que se fixaram no imaginário do público. O primeiro “mascote de *videogame*” pode ser encontrado no jogo inventado pelo japonês Toru Iwatani, que foi criado, de acordo com o autor, para angariar o público feminino que não se interessava por atirar em extraterrestres. Ele criou um personagem que correria ao redor de uma tela comendo bolinhas e fugindo de fantasmas desenhados para serem “fofos”. Seu personagem e seu jogo foram chamados de *Pac-Man*. *Pac-Man* se tornou fenômeno cultural nos Estados Unidos, deixando de ser apenas algo na tela do gabinete para se tornar um personagem conhecido por todos. Tornou-se uma febre nos EUA, a ponto de criarem camisetas, lancheiras, adesivos, doces etc baseados no personagem. Steven L. Kent menciona em seu livro alguns dos impactos que *Pac-Man* causou:

¹⁴ Conceito em design e marketing que se refere às técnicas e teorias de criação e manutenção da identidade de marcas empresariais.



Mais de 100.00 gabinetes de *Pac-Man* foram vendidos nos Estados Unidos. Várias empresas publicaram guias de estratégia para *Pac-Man*. *Pac-Man* apareceu na capa da revista *Time*, inspirou uma música de sucesso, e gerou um popular desenho de sábado de manhã. Alguns *arcades* compraram filas inteiras de gabinetes de *Pac-Man*. (Kent, 2001, p143).¹⁵

De acordo com Van Burnham, o segredo do sucesso de *Pac-Man* estava justamente em seu mascote, o personagem do jogo. Até então nenhum *videogame* tinha exatamente um “rosto”, um personagem que o representasse bem. *Pac-Man* não só agradou aos jogadores usuais dos jogos eletrônicos, mas também a pais, mães, adolescentes, estudantes. *Pac-Man* foi pioneiro nesse sentido: ao invés de trazer à tela uma nave incógnita, trouxe um personagem com quem as pessoas poderiam se relacionar melhor.

Acreditamos que esse seja um passo essencial para uma direção narrativa mais elaborada, em especial, ao pensamento que induz à lógica transmidiática de Jenkins. *Pac-Man* não era visto apenas em seu jogo, mas também em diversos produtos do cotidiano infantil e inclusive ganhou uma série de desenho animado. Como mencionamos anteriormente, isto não constitui nem uma narrativa transmídia e nem *transgaming*, mas ergue a idéia de que um personagem e o conceito narrativo por trás dele não precisam ficar confinados ao jogo eletrônico em si.

Experiências narrativas nos jogos eletrônicos que buscam criar um universo e com eles, uma *franquia*, vão se tornando ao longo da história dos jogos cada vez mais prevalentes. Os universos expandidos nos jogos vão se tornar bem mais evidentes quando os jogos eletrônicos intersectarem com os *Role Playing Games*¹⁶, jogos de mesa dos anos 70 com um forte aspecto narrativista em suas mecânicas. Quando os designers começam a tentar trazer elementos destes jogos de mesa para os *videogames*, um dos aspectos que se torna justamente essencial para uma boa adaptação desse gênero de jogo é a criação de um complexo ambiente fictício, os micromundos narrativos de Janet Murray. Jogos que hoje são fenômenos de sucesso, como *The Elder Scrolls V: Skyrim*¹⁷ e *Diablo III*¹⁸ tiveram os fundamentos narrativos de seus universos fictícios criados há

¹⁵ Tradução do autor.

¹⁶ Jogos de Interpretação de Papéis.

¹⁷ Vide <http://www.vg247.com/2011/12/16/skyrim-ships-10-million-units-worldwide-sets-steam-record/>; acessado pela última vez em 08/05/2013

¹⁸ Vide <http://www.csmonitor.com/Innovation/Horizons/2012/0523/Diablo-3-shatters-one-day-PC-sales-records-Blizzard>; acessado pela última vez em 08/05/2013



quase duas décadas – o primeiro jogo situado em Tamriel, o lugar onde se passam as histórias da série *The Elder Scrolls*, é de 1994. E o primeiro jogo da série *Diablo* é de 1996.

Os jogos se aproximam mais dos conceitos de transmídia e *transgaming* justamente quando jogos ambientados nesses universos fictícios começam a variar o gênero e o estilo das mecânicas enquanto permanecem ambientados no mesmo cenário. O conceito de narrativa transmidiática de Jenkins requer justamente uma heterogeneidade de meios para transmitir a narrativa, e um passo nessa direção é quando jogos de mecânicas e gêneros diferentes começam a ser usados para explorar um mesmo mundo fictício. Podemos ver isso, por exemplo, nos jogos das séries *Might and Magic* e *Heroes of Might and Magic*.

Os jogos da série *Might and Magic* foram alguns dos RPGs para computador pioneiros de seu tempo, de 1986, considerados uns dos definidores deste gênero de jogo nos PCs. Possuía diversos elementos tradicionais dos *dungeon crawls*¹⁹ do RPG de mesa *Dungeons & Dragons* – os jogadores criavam um grupo de heróis num ambiente medieval fantástico e adentravam numa masmorra para enfrentar criaturas malignas. O interessante é que em 1995, a *New World Computing*, empresa criadora da franquia *Might and Magic*, lança um jogo chamado *Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest*, com fortes influências do jogo *King's Bounty*, de 1990. Diferente do jogo de 1986, esta nova série de jogos foca em aspecto estratégicos, onde heróis caminham pelo reino buscando recursos para construir um exército capaz de derrotar os exércitos dos adversários. Mas há um ponto importante – *Might and Magic* e *Heroes of Might and Magic* partilham o mesmo universo fictício. Nos diversos jogos lançados para ambas as franquias no período entre 1995 e 2002, ambas as séries exploravam o mesmo mundo, e os eventos narrativos de uma série podiam ser vistos por outras perspectivas na outra franquia.

Estas séries não podem ser classificadas ainda como experiências transmidiáticas ou mesmo como *transgaming*, pois as mecânicas de ambos os jogos não se entrelaçavam e se afetavam mutuamente, mas ao utilizar de jogos de mecânicas diferenciadas para explorar um mesmo mundo, elas se aproximam do conceito de *transgaming*. Faltava aos jogos desta época o suporte extensivo que a internet providencia hoje – em especial, a mentalidade dos usuários da internet da Web 2.0. Este

¹⁹ Estilo de jogo nos RPGs de mesa que consiste de jogadores explorando calabouços e ruínas esquecidas repletas de monstros fantásticos.



termo, utilizado por Darcy DiNucci em seu artigo *Fragmented Future*²⁰ para designar o que hoje nós consideramos a forma atual de utilizar a internet foi cunhando em 1999, mas a discussão a respeito da Web 2.0 ainda demorou alguns anos para se aprofundar no conceito. Nesse mesmo período, a 3DO, a empresa que detinha controle da *New World Computing*, criadora das franquias acima, já estava bem próxima da falência que a acometeu em 2003. Foram nos jogos da próxima geração que as interações transmidiáticas e de *transgaming* puderam ser exploradas com maior eficiência e liberdade.

5. POSSIBILIDADES NARRATIVAS NO AMBIENTE TRANSGAMING

Os jogadores de videogames hoje estão unidos pelas conexões usuais da nossa sociedade em midiatização. Comunidades e redes sociais permitem uma interação muito maior do público com os produtores de jogos, assim como uma maior interação entre o próprio público. É neste ambiente de integração de diversos usuários que empresas observam o conceito de narrativas transmidiáticas e percebem possibilidades mercadológicas de maior inserção e dispersão de seus produtos de entretenimento. Hoje, experiências transmidiáticas e *transgaming* são pensadas como estratégias interessantes de marketing, que tendem a resultar numa forte coesão da marca e de uma franquia.

Os autores do *videocast Extra Credits*²¹ usam o termo “*trans-media worlds*” para definir jogos onde a narrativa pode ser acessada através de outras mídias, e utilizam o jogo *Pokémon* como exemplo de seu conceito. Eles explicitam no vídeo como o seriado animado para crianças efetivamente os ensina a se tornar jogadores do *Pokémon* – a narrativa no desenho é fiel o suficiente ao material original que o possibilita agir como ferramenta para ensinar os jovens a compreender os conceitos do jogo. Se notarmos que o público consumidor de *Pokémon* é composto de algumas crianças bem novas, de 6 ou 8 anos, podemos presumir que estas experiências transmidiáticas são acessíveis até mesmo por este público jovem.

E assim como *Pokémon*, variadas franquias de jogos têm tentado estabelecer produtos em outras mídias – especialmente nos filmes do cinema hollywoodiano, que andam fazendo cada vez mais adaptações de narrativas em outros meios, inclusive os jogos. Algumas franquias que foram parar no cinema por exemplo, são *Resident Evil* e

²⁰ Disponível em http://darcy.com/fragmented_future.pdf; acessado pela última vez em 08/05/2013.

²¹ O *videocast* pode ser acessado em <http://penny-arcade.com/patv/episode/transgaming>; acessado pela última vez em 08/05/2013.



Silent Hill. Geralmente, os filmes de videogames não são tão bem vistos por seus respectivos fãs, e talvez a razão para tal seja a de que, justamente, eles não estejam fazendo bom uso do conceito de narrativa transmidiática. Muitas vezes, os filmes baseados em videogames são muito díspares do material original para serem considerados como pertencentes do mesmo microuniverso narrativo e logo, causam dissonância com as narrativas já estabelecidas nos jogos eletrônicos. Claro, há exemplos de experiências transmidiáticas mais bem sucedidas – o exemplo que Jenkins cita usualmente é justamente o da franquia *Matrix*, como mencionado anteriormente. Desde então, outras experiências foram realizadas, como o ARG²² *Lost Experience* que, juntamente com livros e jogos, fornecia uma experiência transmidiática nos longos intervalos entre as temporadas do bem sucedido seriado televisivo *Lost*.

Todos esses fatores fornecem um amplo berço para experimentações *transgaming*, pois o público está apto e propenso a consumir essa estética. Os jogos contemporâneos começam então a explorar cada vez mais essas interações entre diferentes plataformas e incorporá-los em suas mecânicas, possibilitando assim novas formas narrativas. A franquia *Mass Effect*, por exemplo, incorporou nas mecânicas do jogo mais recente da série, *Mass Effect 3*, mecânicas que podem fornecer interessante *insight* sobre as práticas mercadológicas possibilitadas pelo ambiente *transgaming*.

Em *Mass Effect 3*, o jogador toma o papel de um comandante de uma nave estelar lutando contra uma invasão alienígena. Na história apresentada, estes invasores são tão fortes que o jogador precisa viajar por diversos setores da galáxia buscando aumentar as capacidades de defesa das diversas raças que ali habitam para que possam ser bem sucedidos em resistir contra as forças alienígenas. Até então, *Mass Effect* foi uma série de jogos de modo *singleplayer*, isto é, feita para ser jogada por um único jogador, que vai vivenciando a narrativa apresentada pelos *designers* e confrontando os diversos desafios. Entretanto, neste terceiro jogo da série, seus criadores resolveram implementar o popular modo *multiplayer* – permitindo que eles interagissem com outros jogadores do game. No modo *multiplayer*, os jogadores criam outros personagens para tentarem resistir juntos a um ataque dos alienígenas. Diferente do modo *singleplayer*, onde você toma o papel de comandante, no modo *multiplayer*, seu personagem é um dos

²² *Alternate Reality Game*, ou Jogo de Realidade Alternativa. Um jogo onde a fronteira entre a realidade e ficção é mais tênue, geralmente envolvendo o uso de quebra-cabeças no mundo real que permitem seus jogadores avançar pela narrativa criada no jogo.



muitos soldados de uma das raças da galáxia tentando repelir os invasores da sua região do espaço.

Mas o ponto interessante para observação é notar que eles integraram narrativamente os dois modos de jogo, *singleplayer* e *multiplayer*. Como comandante (no modo *singleplayer*), o jogador possui um “mapa virtual” da galáxia que mostra onde os invasores estão mais concentrados, e que regiões estão mais combatidas. Pelos esforços do comandante no jogo *singleplayer*, estas regiões podem ser reforçadas e defendidas, mas nunca completamente liberadas. Para conseguir acessar as melhores vertentes narrativas dentro do modo *singleplayer*, o jogador precisa conectar-se com seus outros amigos no modo *multiplayer*, criar um soldado raso, e defender as áreas de guerra que aparecem no mapa. As vitórias dos jogadores no modo *multiplayer* interagem diretamente com a narrativa do modo *singleplayer*. Se o “soldado raso” no modo para diversos jogadores for lutando e liberando planetas, estes locais vão sendo liberados no mapa da galáxia do comandante no modo solitário de jogo, e só com essa combinação o jogador pode acessar todas as cenas dentro do modo *singleplayer*.

Esta só não se configura como real experiência *transgaming* porque essas interações de mecânicas e narrativas, embora sejam feitas em segmentos bem separados dentro do produto, ainda ocorrem dentro do mesmo jogo. Se a *BioWare*, empresa criadora da série, tivesse optado por separar os dois modos de jogo acima e lançá-los como jogos separados, poderíamos então classificar a experiência como real experiência de *transgaming*. Vale colocar ainda que esta foi uma decisão polêmica, pois forçava os jogadores a participarem do modo *multiplayer* para poderem obter a experiência narrativa completa. É uma característica inerente da experiência transmidiática e que muito interessa à indústria – se para compreender a narrativa completa de *Matrix*, o usuário precisa ver os filmes, ler os livros, assistir as animações e jogar os jogos, ao invés de lucrar com apenas um produto ou outro, a empresa pode fornecer um forte incentivo para que o expectador de sua narrativa compre todos os seus produtos para poder compreender verdadeira a história.

De fato, podemos observar estratégias de marketing que se baseiam justamente em noções de *transgaming*. Por exemplo, em 2011, a *BioWare*, para divulgar o segundo jogo na franquia *Dragon Age*, lança um aplicativo no Facebook chamado *Dragon Age Legends*. É um jogo de flash que cria um contexto narrativo prévio para aprimorar a experiência dos jogadores de *Dragon Age 2*, além de servir como divulgação – como na citação de Jenkins sobre os quadrinhos da DC em relação aos filmes do Batman e



Super-Homem. Entretanto, a empresa resolveu aproximar ainda mais ambos os produtos. Após algum tempo, para aumentar ainda mais o interesse por *Dragon Age 2*, a *BioWare* insere mecânicas em *Dragon Age Legends* que permitem que os jogadores abram novos conteúdos em *Dragon Age 2*²³. São recompensas menores, mas dão aos usuários um motivo maior para jogar *Dragon Age Legends* e aprimorar sua compra posterior de *Dragon Age 2*. Assim, ao mesmo tempo que possibilita uma integração maior entre ambas as narrativas, mantém o consumidor com maior contato e interesse pela marca *Dragon Age*.

Recentemente, o jogo *Eve: Dust 514* vem divulgando que uma característica essencial de suas mecânicas será justamente suas possibilidade de *transgaming* com o jogo *Eve Online*. Este último é um *MMORPG*²⁴ de exploração espacial onde os jogadores possuem naves e habilidades altamente customizáveis que podem utilizar para se tornarem exploradores, piratas, mercadores ou pilotos espaciais. *Eve Online* está no mercado desde 2003 e diferente de outros *MMOs* criados próximos desta data e que hoje estão desativados ou em processo de desativação (como *City of Heroes* e *Star Wars Galaxies*), *Eve Online* ainda consegue manter um grupo suficiente de jogadores para ser rentável para sua produtora. A *CCP Games*, empresa que criou o *Eve*, está produzindo agora o jogo *Eve: Dust 514*, e um dos diferenciais deste novo jogo é o seu aspecto de *transgaming* com *Eve Online*. *Dust 514* será um *FPS*²⁵, um gênero bem diferente do *MMO*; nele, os jogadores tomarão o papel de mercenários que lutarão pelo controle de planetas ricos em recursos pela galáxia. Mas o aspecto narrativo e mecânico será integrado com o *Eve Online*. Os planetas e o universo onde se passam ambos os jogos é o mesmo, e as ações dos jogadores de cada um dos jogos interfere em tempo real nas ações do outro. As batalhas que ocorrem no *FPS* alterarão os territórios políticos dentro do *MMO*, influenciando assim nas rotas e estratégias dos pilotos de *Eve Online*. Os jogadores deste último poderão também influenciar nas batalhas que estão ocorrendo nos planetas de *Dust 514* – suas naves podem fazer bombardeios orbitais que podem ajudar um ou outro lado no conflito.

Os autores do *Extra Credits* citam justamente este exemplo, e apontam interessantes possibilidades de design que estratégias de *transgaming* como essa

²³ Vide <http://social.bioware.com/forum/1/topic/289/index/6403357&lf=8>; acessada pela última vez em 08/05/2013

²⁴ *Multiplayer Massive Online Role Playing Game* ou Jogo de Intepretação de Papéis para número Massivo de Jogadores.

²⁵ *First Person Shooter* ou Jogo de Tiro em Primeira Pessoa.



apresentam. Para eles, um dos aspectos positivos, tanto do ponto de vista dos consumidores quanto dos produtores, é que isto permite a integração de diversos públicos sob uma mesma marca. É usual que jogadores de videogame tenham seus gêneros preferidos, e portanto, não tenham contato com determinadas franquias porque as mecânicas dos jogos destas franquias não correspondem aos seus gostos pessoais nesse campo do entretenimento. Iniciativas *transgaming* permitem que uma empresa desenvolva um jogo num universo fictício já criado por ela e atraia públicos diferentes daqueles que ela usualmente atrai. Continuando a usar *Eve* como exemplo: há um segmento de jogadores que não conhece esta franquia porque estão dentro do grupo de jogadores que não jogam *MMORPGs*. Com *Dust 514*, a *CCP* atrai para a sua marca jogadores dentro desse grupo social anterior que têm preferências por jogos de *FPS*. A empresa poderia optar por criar um jogo completamente novo, numa nova franquia, para tentar captar esses mesmos jogadores de *FPS*, mas isso provavelmente não seria bem visto por sua base consumidora atual, os jogadores de *Eve Online*, que veriam apenas um foco menor na ficção e no estilo de jogo que preferem. Um *FPS* situado no mesmo universo de *Eve* mitiga essa possibilidade, mas ainda não aborda o problema das preferências de mecânicas do público atual da empresa. *Transgaming* resolve o problema fazendo com que o novo jogo não seja apenas integrado narrativamente com o universo de *Eve*, mas também mecanicamente. Os consumidores atuais da *CCP* têm todos os motivos para incentivar seus colegas jogadores de *FPS* a jogar o novo jogo da empresa, pois sabem que isto trará benefícios para eles em seu próprio jogo. Com uma decisão como essa, a *CCP* fortalece sua marca e fideliza ainda mais seu público consumidor. Mais importante, como James Portnow aponta no *videocast*, isso permite que designers unam públicos díspares da comunidade de jogadores, e com a proliferação de gêneros, títulos e plataformas hoje em dia, é um movimento que possibilita uma maior abrangência das marcas e propriedades intelectuais de determinada empresa.

Estes jogos apenas esbarram na superfície das possibilidades narrativas que um design transmidiático ou de *transgaming* poderá fornecer no futuro desta mídia. Será interessante acompanhar de perto as repercussões de jogos como *Dust 514* e outros títulos que utilizarem-se destes conceitos para a construção de suas identidades narrativas, pois poderão fornecer interessantes pistas sobre o caminho da narrativa no ciberespaço.



6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acreditamos que as narrativas transmidiáticas, e especialmente as narrativas *transgaming* dos jogos eletrônicos poderão fornecer um alto potencial de imersão e agência. Janet Murray diz “a experiência de ser transportado para um elaborado ambiente simulado é um prazer em si mesmo, independente do conteúdo fantástico. Nos referimos à esta experiência como imersão” (Murray, 1997: 98)²⁶ e diz também “Agência é o poder de satisfação derivado de tomar uma ação e vermos resultados tangíveis para nossas decisões e escolhas” (Murray, 1997: 126)²⁷.

Ao fazer com que as ações de escolhas em um determinado jogo afetem diretamente um outro jogo, de mecânicas diferenciadas, *transgaming* fornece uma forte sensação de agência. Como no mundo real, nossas ações ecoam por diversas esferas, muitas vezes, de maneiras que nós nem podemos perceber. Ao fazer com que minha decisão no jogo X afete o universo do jogo Y, criamos uma simulação que nos induz à experiência de imersão por conta da analogia com uma lógica que utilizamos no dia-a-dia: ações têm consequências.

Um jogador que puder vivenciar o jogo X e Y poderá refletir então sobre as consequências de determinada ação por dois pontos de vista diferentes. Bombardear um planeta na perspectiva de um capitão estelar é bem diferente da perspectiva de um mercenário no meio do campo de batalha vendo os efeitos daquela explosão. Jogos preocupados com narrativas de reflexão podem fazer bom uso destas características de *transgaming* para fornecer uma experiência imersiva de um aspecto importante para o ser humano – ser capaz de observar um evento a partir de mais de uma perspectiva.

Penso que as possibilidades narrativas a serem exploradas pelo caminho de *transgaming* são amplas, pois os jogos eletrônicos fornecem uma estética bem diferente de mídias anteriores, e podem servir de guias para que pensemos quais os formatos narrativos serão mais eficientes no ciberespaço.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Filmes

- MATRIX. Direção de Andy Wachowski e Larry Wachowski. Warner Bros. Pictures, 1999.
O SENHOR dos Anéis: A Sociedade do Anel. Direção de Peter Jackson. New Line Cinema, 2001.
RESIDENT Evil. Direção de Paul W. S. Anderson. Screen Gems, 2002.

²⁶ Tradução do autor.

²⁷ Tradução do autor.



SILENT Hill (2006). Direção de Cristophe Gans. TriStar Pictures, 2006.

Livros

BURHAM, Van. **Supercade: a visual history of the videogame age**. Cambridge: MIT Press, 2001.

GENETTE, Gérard. **Frontier of Narrative**. New York: Columbia Univ. Press, 1952.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games**. New York: Three Rivers Press, 2001.

MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace**. New York: Free Press, 1997.

SCHELL, Jesse. **The art of game design: a book of lenses**. Burlington, USA: Morgan Kaufmann, 2008.

TODOROV, Tzvetan. **As Estruturas Narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 1969.

TOLKIEN, J. R. R. **The Lord of the Rings**. United Kingdom: George Allen & Unwin, 1954.

Jogos

CITY of Heroes. Cryptic Studios, 2004.

DIABLO. Blizzard North, 1997.

DIABLO III. Blizzard, 2012.

DRAGON Age 2. BioWare, 2011.

DRAGON Age Legends. BioWare, 2011.

DUNGEONS & Dragons. Gary Gygax and Dave Arneson, 1974.

EVE: Dust 514, CCP Games, ainda não lançado.

EVE Online. CCP Games, 2003.

DRAGON Age Legends. BioWare, 2011.

HEROES Might and Magic: A Strategic Quest. New World Computing, 1995.

KING'S Bounty, New World Computing, 1990.

MASS Effect. BioWare, 2007.

MASS Effect 3. BioWare, 2012.

MIGHT and Magic: IX. New World Computing, 2002.

MIGHT and Magic: The Secret of the Inner Sanctum. New World Computing, 1986.

PAC-Man. Namco, 1980.

POKÉMON. Game Freak, 1996.

SPACE Invaders. Taito Corporation, 1978.

STAR Wars Galaxies. Sony Online Entertainment, 2003.

THE ELDER Scrolls: Arena. Bethesda Softworks, 1994.

THE ELDER Scrolls V: Skyrim. Bethesda Softworks, 2011.