

Narratologia ou Ludologia?¹

Sérgio Rivero²

Em *Narrativa e a condição dividida da textualidade digital*³, artigo disponível na internet, a pesquisadora Marie-Laure Ryan explicita que a associação das histórias com os jogos de computador é prática comum entre os *designers* de jogos como, por exemplo, Will Wright, criador do *The Sims* ou os irmãos Miller, criadores de *Myst*, mas, no entanto, essa possível parceria é assunto polêmico no universo teórico dos jogos.

Marie-Laure Ryan e Janet Murray

Como exemplo, Ryan cita os pesquisadores Espen Aarseth, Jesper Jull e Gonzalo Frasca, entre outros, da chamada escola escandinávia de ludologia⁴, que concebem que “jogos são jogos e histórias são histórias e esses dois tipos de artefatos culturais não podem se misturar porque têm essências radicalmente distintas”.

A autora utiliza de um interessante argumento para começar rebatendo esses pontos de vista: “se as histórias são histórias e a ópera é música, uma ópera não pode ter seu libreto narrativo.”

Segundo Ryan, pode-se falar da narratividade dos jogos de computador, sem que se eles sejam condicionados a serem uma forma de texto literário ou filme, isto porque cada um deles; o texto literário, os filmes e os jogos são formas diferentes de narrativa.

¹ Resumo da apresentação no **I Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação - construindo novas trilhas**, na mesa redonda Narrativas e intertextualidade dos jogos eletrônicos. UNEB, Salvador – Bahia, outubro/2005. www.comunidadesvirtuais.pro.br.

² Graduado em Arquitetura e Urbanismo, mestre em Teoria e Crítica Literária pela UFBA e doutorando pela Faculdade de Comunicação da UFBA. Professor das Faculdades Jorge Amado.

³ *Narrative and the split condition of digital textuality*.

⁴ Do latim *ludus*.

Algumas definições são importantes então, segundo a autora, para entendermos que existem modos diferentes de narrativas: o texto literário segue o **modo diegético** (alguém conta a alguém algo que aconteceu, normalmente no passado); o teatro e o cinema seguem o **modo mimético** (uma história sobre qualquer época, mas encenada no tempo presente); as brincadeiras infantis de faz de conta e o teatro com a participação da audiência seguem o **modo participativo** (uma história no tempo real, interpretando um papel cotidiano e selecionando um comportamento) e, finalmente, os chamados sistemas geradores de histórias (*Brutus*, de Selmer Bringsjord, Dave Ferucci, um programa de computador que cria histórias fictícias sobre o tema “traição”) seguem o **modo simulado** (uma história em tempo real, designando uma máquina, o computador, por exemplo, que criará uma sequência de eventos, na base de suas regras, e ligado a um sistema).

Nesse contexto, segundo Ryan, os jogos de computador seguiriam um modo híbrido de narrativa, ou seja, uma combinação dos modos participativo e simulado.

Uma definição de narrativa defendida por Ryan, pode contribuir, nesse momento, para uma conclusão fundamental relativa ao que defende a pesquisadora.

Segundo ela, as narrativas são o uso de signos ou de um meio (nota-se aqui uma abertura em relação a qualquer meio) que vai evocar, na mente do “leitor”, imagens de um mundo concreto, desenvolvido no tempo, em parte, por causa de acontecimentos casuais e, em parte, por causa das ações intencionais de individualizados agentes inteligentes (2005).

Nesse sentido, Ryan defende que existem, os chamados jogos abstratos, xadrez, futebol, Tetris, entre outros, que não preenchem as condições básicas de narratividade. Por outro lado, essas condições são plenamente preenchidas por jogos de computador como *Doom*, *The Sims*, *Myst* e *Max Payne*, entre outros.

A autora resgata, nesse sentido, outra definição de narrativa, dessa vez, específica para o novo meio:

Eu nomeio narrativa qualquer jogo que convide o jogador a se engajar no “jogo de papéis”⁵ e faz-de-conta e a realizar, como parte desse jogo de faz-de-conta, ações que provoquem metas pretendidas, como resgatar princesas e salvar a terra de alienígenas malvados, em oposição àquelas metas instituídas por convenções, como chutar uma bola numa rede ou alinhar três símbolos numa fileira.

Segundo a autora, num jogo narrativo o jogador realiza um “ato de imaginação”, enquanto nos jogos abstratos, como no futebol ou no Tetris, ele segue regras instituídas.

Janet Murray, em seu artigo *Do jogo-história ao ciberdrama*⁶(2003) diz, categoricamente, que os jogos são sempre histórias, mesmo os chamados abstratos, isso por causa de duas estruturas existentes em ambos: a competição, pois tanto os jogos como as histórias promovem o encontro de oponentes (protagonista e antagonista), e o quebra-cabeça/charada, que está presente nas histórias de mistério, levando-as a serem avaliadas como jogos, pelo fato de provocarem o “leitor” e serem sofisticadamente construídas.

Para Murray, as histórias vieram antes do que os jogos na história do homem. isso porque as histórias são o centro da atividade humana, presentes em todos os meios de expressão: da formulação da linguagem oral aos meios multimídias digitais.

Gonzalo Frasca e Jesper Jull, da escola escandinava

Em *Ludologia encontra narratologia: similitudes e diferenças entre (video) games e narrativa* (1999)⁷, Gonzalo Frasca desenvolve mais detidamente dois conceitos discutidos anteriormente por Platão, na *República: o paidia*, que se aproxima da expressão inglesa *play* e que tem um significado voltado para as brincadeiras infantis de faz-de-conta e recreação, sem regras claras nem tempo preciso de execução e baseado no prazer experimentado pelo jogador, e o *ludus* (do latim que deu nome à corrente da Ludologia), mais próximo da expressão inglesa *game*, voltado

⁵ Uma tradução para *Roleplaying* (gepsed.ffclrp.usp.br/role-play.pdf). Em *Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil*, de Sonia Rodrigues, a autora vai definir o *Roleplaying game* como um jogo de “produzir ficção” (2004, p. 19).

⁶ *From game-story to cyberdrama*.

⁷ *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*. (www.ludology.org)

para o universo adulto, com regras, espaço e tempo definidos e determinado pelo alcance de uma vitória ou de uma derrota (apud, Caillois, 1997).

A escolha da expressão *ludus* para nomear a corrente Ludologia demonstra algo que Frasca defende como fundamental: o jogo, de maneira geral, incluindo o jogo de computador, envolve, por parte do jogador, ganhar ou perder. Nesse sentido, as ações instituídas pelo jogador serão bem diferentes daquelas que ocorrem, por um personagem, em uma narrativa.

Para provar que narrativas e jogos são muito diferentes, Frasca aproxima suas teorias das teorias narrativas de Claude Bremond⁸ e defende que, se há uma empatia teórica entre jogo e narrativa, a partir do esquema Bremondiano (abstensão, fracasso e realização)⁹, por outro lado, o esquema de Bremond não representa a narrativa, mas as possíveis narrativas (*possibles narratifs*).

Segundo Bremond, a possibilidade de narratividade só se realiza quando o autor decide por qual caminho do esquema irá optar. A partir daí surge a sequência, ao contrário do jogo¹⁰ que, segundo Frasca, institui sessões que, de maneira alguma, correspondem ao jogo como um todo.

Segundo o autor, “não podemos dizer que *ludus* e narrativa são equivalentes, porque o primeiro é um conjunto de possibilidades, enquanto que o segundo é um conjunto de ações encadeadas” (1999, p.5).

Em *Ludologistas amam histórias também: notas de um debate que nunca aconteceu* (2003), o mesmo Gonzalo Frasca, de modo geral, buscou rever, não alguns de seus conceitos teóricos, mas quis deixar claro que não é o inventor da palavra ludologia, que a expressão “narrativista” pode ser melhor enquadrada aos pesquisadores que usam as teorias literárias e da narrativa como base para construir uma teoria das mídias interativas, ao mesmo tempo em que vê a narratologia e a ludologia como complementares no estudo dos jogos de computador.

⁸ No livro *Logique du récit*.

⁹ Frasca usa como exemplo uma situação em que alguém, diante de uma porta fechada com um cadeado codificado, pode agir de três maneiras: abster-se de abrir a porta, tentar abrir a porta e fracassar ou tentar abrir a porta e ser bem sucedido.

¹⁰ Segundo Frasca, um jogo é composto de sessões que vão sendo resolvidas pelo jogador e determinando soluções.

Outro ludologista, Jesper Juul que, assim como Gonzalo Frasca, é professor da Universidade de Copenhagen, inicia seu artigo, *Jogos contando histórias?*(2001)¹¹, fazendo uma crítica à amplitude conceitual que as narrativas atingem.

O primeiro argumento leva a um outro, porque promete um tipo de visão holística do mundo: a partir do momento em que usamos narrativas para que nossas vidas tenham sentido, para processar informação e desde que somos capazes de contar histórias sobre um jogo que jogamos, nenhumo gênero ou forma pode estar fora da narrativa.

Para quebrar essa premissa, e demonstrar uma impossibilidade narrativa, Juul analisa o jogo *Space invaders*. Sabemos, de imediato, já pelo título, que anterior à invasão dos alienígenas havia um estado positivo. O papel do jogador seria restaurar este estado positivo original. Este “formato narrativo” é encontrado nos contos de fada: um estado inicial, uma transformação desse estado e, finalmente, uma restauração do estado inicial.

No entanto, percebe-se que, ao jogar *Space Invaders*, esse estado inicial não poderá ser atingido novamente. Isso acontece porque o jogo consiste exatamente em ultrapassar fases (sessões) para novamente confrontar-se com outro grupo de alienígenas e, assim, sucessivamente, num crescente de mais e mais dificuldades. O jogador não ganha enquanto cada grupo for substituído por outro. Ele luta para atingir aquele momento ideal, inicial mas, no entanto, o jogo não se configura dessa forma.

Apesar de apresentar uma espécie de “descompasso” entre jogo e narrativa, Juul vem, logo depois, apresentar *Half Life*, um jogo que, segundo ele, se completa enquanto narrativa, pois através da “recarga” de armamentos e força vital, o personagem/jogador/Gordon Freeman finalmente, chega à liberdade.

Como conclusão

As discussões apresentadas são algumas entre várias que vêm se sucedendo nos meios teóricos dos chamados videogames. Nesse momento

¹¹ *Games telling stories?*(www.gamestudies.org/0101/juul-gts/)

em que, mais do que nunca, o mundo tem mais acesso às histórias, inicialmente pelos meios de comunicação massivos, pela TV fechada, depois pela Internet, pela proliferação de produção industrial e tecnológica que barateia os custos das máquinas e mídias de vídeos e DVD's, sentimos que, de fato, uma maior aproximação entre as histórias e os jogos tem se instaurado.

Partimos de um único exemplo. O simulador de corrida de automóveis *Need for Speed - NFS*, com 10 anos de mercado e 10 versões para computador.

Inicialmente, oferecendo apenas ao jogador alguns modelos diferentes de automóveis e pistas, a partir de 1998, com a versão *Hot Pursuit*, NFS introduziu um elemento transgressor, a partir da corrida em pistas abertas e, ainda, com a possibilidade de configuração que disponibilizava a perseguição policial decorrente do excesso de velocidade. Além disso, o jogador tinha a opção de poder “ser” o policial quando bem quisesse.

O jogo, nas versões seguintes, aprimorou as perseguições, incluindo helicópteros munidos de bombas.

Em suas duas últimas versões, *Underground* e *Underground 2*, NFS ousa ainda mais. O próprio nome *Underground* determina que agora, as corridas sejam realizadas dentro das cidades, à noite ou pelas madrugadas, através de pegas. Pura transgressão.

Além de uma personalização intensa sobre os carros (cores e acessórios mil), o jogador vê na tela do computador a presença de outras pessoas nos *grids* de largada e chegada, recepcionando os corredores, além de poder participar de missões específicas com metas determinadas.

Essa progressão no desenvolvimento de NFS não nos apontaria, igualmente, o desenvolvimento de uma narratividade?

Por outro lado, Steven Johnson em *Cultura da Interface*, numa breve análise que faz sobre o jogo *Myst*, considerado por muitos como um engôdo no sentido narrativo, apesar de belíssimo, imageticamente falando, inicia uma discussão criando analogias entre o espaço-informação da Internet, a relação indivíduo x sociedade, a História e o que ele chama de uma “crise da

subjetividade”. Suas questões culminam numa pergunta: será que temos as narrativas que merecemos?

Segundo Johnson, afinal, se a consciência colméia da rede global deu cabo da ‘imersão subjetiva’, não espanta que estejamos satisfeitos com a vida mental vazia da criação dos irmãos Miller. Não percebemos as limitações da arte porque nosso próprio senso de individualidade foi pouco a pouco eliminado pelas forças soturnas da conexão perpétua.

De uma outra maneira, Janet Murray também resgata esse assunto ao dizer que no mundo pósmoderno em que vivemos as experiências cotidianas parecem ser muito parecidas com os jogos. Além disso, as categorias comuns da experiência humana como família, crianças, amor, emprego ou amigos passaram a ser nomeadas de “papéis” e, de certa forma, desconstruídas culturalmente.

Num mundo assim, dividido entre os acertos da comunidade global e nossa experiência subjetiva, só o computador para dar conta de “expressar esta história” (...) “O meio digital é o *locus* apropriado para representar e explorar as competições e charadas da nova comunidade global e da intimidade pósmoderna” (MURRAY, 2003, p.3).

O computador que, segundo Ryan, vem para mudar tudo, pois

se há uma significativa contribuição da tecnologia digital para os jogos é ter reconciliado a competição e o faz-de-conta, em síntese, por ter introduzido uma dimensão narrativa que fala à imaginação nos jogos de destreza física e pensamento estratégico.

Referências Bibliográficas

FRASCA, Gonzalo. *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*. www.ludology.org

JOHNSON, Steven. *Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

JULL, Jesper. *Games telling stories?* www.gamestudies.org/0101/juul-gts/

WARDROP-FRUIIN; Noah HARRIGAN, Pat. (orgs.). *First person: new media as story, performance and game*. Massachusetts: MIT Press, 2003.

RODRIGUES, Sonia. *Roleplaying game e a pedagogia na imaginação do Brasil*.

RYAN, Marie-Laure. *Narrative and the split condition of digital textuality*. <http://www.dichtung-digital.com/2005/1/Ryan/>