

COMUNIDADES VIRTUAIS DE GAMES: NARRATIVAS QUE SE DESDOBRAM

07/2006

Gildeon Oliveira de Sena
Universidade do estado da Bahia – UNEB
deongil@yahoo.com.br

GT 2 – Jogos Eletrônicos, Mídia e Educação

RESUMO

O presente trabalho propõe-se a discutir alguns conceitos iniciais como jogos eletrônicos, narrativas e comunidades virtuais relacionando-os, a fim de poder identificar como resultado dessa relação os desdobramentos da narratividade dos games no espaço das comunidades virtuais numa construção, reflexão e difusão autônoma, voluntária e legítima de saberes por parte dos sujeitos envolvidos com os games e partícipes de suas respectivas comunidades.

Palavras-Chave: Games, Comunidades Virtuais, Narrativas

O JOGO NA CONTEMPORANEIDADE

Atualmente, a indústria de games tem infligido, segundo a Associação de Softwares de Entretenimento (ASE), “um impacto de 18 bilhões de dólares na economia”¹ só nos Estados Unidos, e “a receita de games online na China chegará a 1,2 bilhão de dólares no próximo ano”², como mostra a pesquisa realizada pela empresa de análise de mercado Research, fatos estes que demonstram a influência que os jogos eletrônicos exercem sobre a cultura e a sociedade. Segundo Santaella³

disso pode-se supor que os games são os grandes estimuladores e responsáveis pelo avanço tecnológico da indústria do entretenimento, aproveitando-se das pesquisas de ponta, ao mesmo tempo em que as disponibilizam com grande rapidez. (2005)

E não é de agora que se configura essa relação entre o jogo e os aspectos culturais. Segundo Huizinga, “o jogo é fato mais antigo que a cultura” (2001, p.3), sendo ele, na verdade, não somente um elemento constituinte da cultura tal qual a conhecemos hoje, mas também um elemento fundante desta cultura.

Pode-se perceber o indício da influência do jogo na formação de determinados componentes da cultura, tais como a linguagem, o direito, a ordem, o mito, a arte, a ciência, dentre outras e, não é por obra do mero acaso que o jogo consegue estar presente nessas atividades da vida humana. Isso se deve a certas características enunciadas por Huizinga (2001), dentre as quais destaco as seguintes:

- **o jogo é livre**, é atividade voluntária na medida em que pode ser uma função absolutamente dispensável (diferentemente de comer, dormir, etc), sendo praticada geralmente nas horas vagas, e quando colocada como atividade imposta ou obrigatória, perde o seu caráter lúdico, prazeroso.
- **o jogo não é “vida real”**, já que funciona como escape da vida cotidiana para um mundo imaginário ou paralelo ao real.
- **o jogo tem a capacidade de criar ordem e de ele próprio ser ordem**, sendo estas indispensáveis para a manutenção da “realidade efêmera” do jogo.

Encontramos essas características quando falamos do jogo no sentido tradicional, ou seja, dos jogos de tabuleiro, dos jogos coletivos, dos “jogos solitários de destreza” (HUIZINGA, 2001, p.14) (quebra-cabeças, charadas, jogos de armar), dos jogos de cartas, dos jogos de representação, dentre outros, e também quando nos reportamos aos jogos eletrônicos hodiernos.

Desde o primeiro jogo eletrônico (Tennis Programming, criado em 1958 por Willy Higinbotham, do Brookhaven National Laboratories, em Nova Iorque), até os dias de hoje, já se vão quase 50 anos de evolução tecnológica, acompanhados de perto pelos jogos eletrônicos, o que proporcionou a estes a elaboração de gráficos super realistas, com efeitos espetaculares que, somados a um som de primeira qualidade, levam o jogador praticamente para dentro da tela. Com tantos aparatos e também com a diversidade de jogos criados, seria inevitável a criação, também, de classificações para os jogos, que não são consenso nem entre os pesquisadores, nem entre as revistas e

sites especializados, mas que comportam basicamente seis categorias, as quais são: jogos de estratégia, jogos de ação, jogos de aventura, jogos de esporte, jogos de simulação e Role Playing Game⁴.

NARRATIVAS NOS GAMES: O FIO CONDUTOR PARA UM PROCESSO DE CONSTRUÇÃO

No que diz respeito, ainda, à questão da classificação dos jogos, há algumas características que hoje em dia influenciam na categorização e que, portanto, são salientadas na elaboração dos jogos eletrônicos. Um desses aspectos, e neste gostaria de ater-me, no qual tem se investido muito quando da produção de um game, é a questão da narrativa, uma vez que essa ação de contar fatos, histórias e ocorrências convive com o homem já há muito tempo e “o desejo de registrar essas narrativas revela-se em diversas formas, desde as pinturas rupestres até os atuais trabalhos que utilizam suportes tecnológicos de última geração” (Nesteriuk) e, principalmente agora que toma corpo a convergência de mídias, retratada por Alves, quando enuncia que

“Os avanços, que se intensificam cada vez mais pelas novas versões de games, potencializam a qualidade dos produtos a ponto de fazerem concorrência com a qualidade dos filmes exibidos no cinema. [...] E essa aproximação dos jogos com o cinema não se dá apenas pela qualidade das imagens. Percebe-se que, progressivamente, os games trabalham com narrativas mais complexas, que introduzem técnicas e modelos e modelos discursivos cinematográficos – tipos de planos, enquadramentos, montagem, ritmo, foco narrativo, elaboração de personagens, narrativas em primeira pessoa etc.” (2005, p. 47)

Trazendo aqui a concepção de narrativa esboçada por Nesteriuk, temos, pois, que “está baseada em uma seqüência unificada que leva a uma compreensão a partir de elementos essenciais [...] expressos, sobretudo na tríade narrativa ação-personagem-ambiente”. Isto denota que a idéia de narrativa no jogo, ainda que se assemelhe um pouco à idéia de enredo – pensado como uma série de eventos, um encadeamento início-meio-fim – sobrepassa-a. De acordo com Santaella⁵ (2005), para que se entenda essa narrativa é necessário considerar os meios de interação utilizados pelo jogador e ainda,

Nos jogos gráficos que, graças à sofisticação tecnológica cada vez mais acentuada, são hoje processados em animações tridimensionais, o jogador interage através de um avatar, uma personagem gráfica que o usuário escolhe e com a qual se identifica para representá-lo no interior do jogo. É essa identificação encarnada que se responsabiliza pela intensificação da competitividade e pelo envolvimento emocional e afetivo do interator.

É dessa identificação ocorrida por parte dos jogadores em relação aos seres fictícios – que são os personagens, que se encontram imersos num enredo cada vez mais bem elaborado, no qual mais tarde o jogador também mergulha – que vão surgir, na transposição ou extensão desse espaço do jogo para o seio das comunidades virtuais, o que chamo de desdobramentos, onde,

começam a ocorrer elaborações, trocas, reflexões que ultrapassam aquilo que a narrativa do jogo se propunha a tratar.

Comunidades virtuais de games: Lócus de desdobramentos

Paralelamente a este fenômeno dos jogos eletrônicos, temos a formação das comunidades virtuais no ciberespaço⁶, definidas por Recuero⁷ (2005) como um “grupo de pessoas que estabelecem entre si relações sociais, que permanecem um tempo suficiente para que elas possam constituir um corpo organizado, através da comunicação mediada por computador”, sendo que estas ligações ocorrem muito mais devido a afinidades intelectuais e emocionais do que à proximidade física.

Como um dos principais expoentes destas comunidades na atualidade, temos o Orkut⁸, criado em 22 de Janeiro de 2004, por Orkut Büyükkökten, um dos engenheiros do Google⁹ - o site de busca mais acessado do mundo – “com o objetivo de ajudar seus membros a criar novas amizades e manter relacionamentos”¹⁰, promovendo, neste mesmo espaço, o encontro de milhares de comunidades. Atualmente, o orkut conta com mais de 24.000.000 (vinte e quatro milhões) de usuários cadastrados em todo o mundo, sendo que, desse número, mais de 15.000.000 (quinze milhões) são brasileiros.

Nessas relações ocorridas no interior das comunidades virtuais, há a circulação de um fluxo intenso de informações e interações acontecendo a todo instante, como já dito anteriormente, de forma livre e voluntária, e isso tudo supõe, ainda que minimamente, uma produção, uma construção, pensadas principalmente, sob uma perspectiva pluralista, segundo os ideais da epistemologia anarquista, trazidos por Feyerabend (1997), os quais promovem a negação da hegemonia do conhecimento científico sobre os demais saberes humanos, encarando a razão como apenas uma “tradição” entre tantas outras e não acreditando no método científico como único meio de legitimação do conhecimento.

No intuito de aclarar essa relação que aponto entre os games e as comunidades e de como alguns elementos desses jogos eletrônicos se desenrolam, quando trazidos para o espaço de interação das comunidades virtuais, gerando uma construção voluntária, dinâmica, legítima e altamente interativa pelos sujeitos envolvidos neste ciberespaço, trago o caso do game “Metal Gear Solid” e de sua respectiva comunidade no Orkut.

Este jogo, Metal Gear Solid, é um game de ação e espionagem em 3ª pessoa, criado por Hideo Kojima, produzido pela empresa Konami e disponível para PlayStation, PlayStation 2, PSP, Game Cube, XBOX, PC, Game Boy Color, Dream Cast e PlayStation 3 (4ª versão já confirmada para este console). Além de um visual gráfico deslumbrante nos consoles da geração do PlayStation 2, o game conta também com um dos melhores enredos (ainda que pré-definido) de jogos dos últimos tempos, elaborado pelo próprio Hideo Kojima, que é formado em cinema (e aqui percebemos novamente a ligação existente entre games e outras mídias).



Os “gêmeos” Liquid e Solid Snake



Solid Snake à espreita.

O jogo tem como protagonista Solid Snake, um super-soldado designado para missões do tipo impossível, especialista em *stealth* (infiltrar-se sem ser percebido) e que vem se tornando um dos personagens mais carismáticos do mundo dos games, devido à sua personalidade e sua história. Em sua missão, no primeiro episódio da série, ele descobre ser clone do soldado mais famoso de todos os tempos, The Boss (ou Naked Snake), que tem também mais dois “irmãos gêmeos”: Liquid Snake e Solidus, ambos “do mal” e que, assim como ele, fizeram parte de um programa de criação de super-soldados. Solid Snake luta com seu irmão Liquid, que está por trás de ações terroristas, isso, no primeiro jogo da série. Já no segundo jogo, é a vez de enfrentar Solidus. Agora, no 4º game da série, que está para ser lançado, Solid Snake vai à busca dos Patriots, grupo responsável pelo projeto que o criou e que, há anos, vem controlando os Estados Unidos da América, sorrateiramente.



Solid Snake salvando Meryl. Os brutos também amam!

Na comunidade deste game, no orkut, que possui atualmente mais de 11.500 (onze mil e quinhentos) participantes e um fluxo aproximado de 15.000 (quinze mil) mensagens postadas, desde sua criação, em Agosto de 2004, é possível encontrar tópicos bastante interessantes, não somente dizendo respeito a dúvidas e dificuldades encontradas por algum gamer, no desenrolar da partida, mas também discussões bem articuladas sobre os temas que circundam o enredo do jogo, tais como clonagem, expressas aqui na fala de

dois dos participantes da comunidade, e uma discussão sobre genética, a partir da cor do cabelo de Solid Snake:

Participante A

“Na boa eu acho q Liquid e Solid não são EXATAMENTE iguais, são bastante parecidos, como irmãos. E essa teoria de separação gênica entre dominantes e recessivos foi q Solid, Liquid e Solidus são parte do projetos Les Enfants Terrible, em q nasceram 7 bebes geneticamente modificados, 4 morreram e eles selecionaram o que tinha predominância dos genes dominantes (Liquid), o q tinha predominância dos genes recessivos (Solid) e o q tinha os 2 bem equilibrados (Solidus).”

Participante B

Cor de cabelo de cabelo é fenótipo e depende de certos aspectos ambientais e tal. Por exemplo, várias crianças nascem com o cabelo preto e ao receber muito sol o cabelo clareia. Como Liquid lutou no Oriente Médio e foi criado em um ambiente diferente do de Solid, sua cor de cabelo pode mudar um pouco.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

É interessante perceber como nesses espaços de interação emergem desdobramentos tão significativos, principalmente por se tratar, como dito anteriormente, de um jogo de ação, com enredo pré-definido, que não comporta uma variedade de finais possíveis (com exceção do primeiro game da série que possibilita dois finais distintos) e que não é encaixado ou classificado na lista de games ditos mais interativos, a exemplo de títulos como The Sims, Age of Empires, Sim City, dentre outros.

Acredito que grande parte do mérito por essa construção, reflexão, legitimação, difusão de saberes que vem ocorrendo de maneira absurdamente voluntária e autônoma – não somente nesta comunidade aqui detalhada, mas também em algumas outras de que venho participando e que remetem a jogos com características semelhantes às que o Metal Gear Solid apresenta – deve-se à narratividade de tais games, que consegue, baseada em suas tramas, personagens e cenários, evocar em seus jogadores reflexões que extrapolam o que inicialmente estava proposto.

NOTAS

¹ Disponível em: http://idgnow.uol.com.br/computacao_pessoal/2006/05/11/idgnoticia.2006-05-11.7706011084/IDGNoticia_view. Acesso em: 28 Jul 2006.

² Disponível em: http://idgnow.uol.com.br/computacao_pessoal/2006/07/25/idgnoticia.2006-07-25.4232343188/IDGNoticia_view. Acesso em: 28 Jul 2006.

³ Disponível em: <http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/publica/comu>. Acesso em: 04 mai 2006.

⁴ *Role Playing Game* ou RPG é a abreviação de uma expressão inglesa que significa "jogo de interpretação", também denominado como uma brincadeira de contar histórias. Surgiu nos EUA em 1974, com o jogo *Dungeons & Dragons*, chegando ao Brasil em 1985 através da série "Aventuras Fantásticas", da Editora Marques Saraiva.

⁵ Disponível em: <http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/publica/comu>. Acesso em: 04 mai 2006.

⁶ Visto por Lemos (1996) sob duas vertentes: "como o lugar onde estamos quando entramos num ambiente virtual", a exemplo do mundo virtual ou o cenário de um jogo em rede como o Counter Strike ou Ragnarok Online e "como o conjunto de redes de computadores, interligadas ou não, em todo o planeta"

⁷ Disponível em: http://www.assimcomunicacao.com.br/revista/documentos/dezembro2005_raquel_recuero.pdf. Acesso em: 07 jan 2006.

⁸ www.orkut.com.

⁹ www.google.com.br

¹⁰ Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Orkut>. Acesso em: 12 jan 2006.

Referências

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game Over: Jogos eletrônicos e violência**. Salvador: Futura, 2005.

FEYERABEND, Paul. **Contra o método**. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves, 1977: introdução, caps. III, IV, XI, XIII, XV e XVII. (Trad. Octany S. da Mota e Leônidas Hegenberg).

HUIZINGA, Johan. Natureza e significado do jogo como fenômeno cultural. In: _____. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001. p. 3-31.

LEMOS, André L. M. **As Estruturas Antropológicas do Cyberespaço**. Disponível em: <http://www.ligse.com/professores/jurema/estruturas.html>. Acesso em: 10 jan 2006.

NESTERIUK, Sérgio. **A narrativa do jogo na hipermídia: a interatividade como possibilidade comunicacional**. Dissertação de Mestrado. Disponível em: http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/publica/dissertacao_Nesteriuk. pdf. Acesso em 25 mai 2006.

RECUERO, Raquel da Cunha. **COMUNIDADES VIRTUAIS - Uma abordagem teórica**. Trabalho apresentado no V Seminário Internacional de Comunicação, no GT de Comunicação e Tecnologia das Mídias, promovido pela PUC/RS em outubro de 2001. Disponível em: www.pontomidia.com.br/raquel/teorica.htm. Acesso em: 10 jan 2005.

_____. **Weblogs, Webrings e Comunidades Virtuais**. Revista 404notfound - Revista Eletrônica do Grupo Ciberpesquisa. Edição 31, agosto de 2003a. Disponível em: http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404notfound/404_31.htm. Acesso em: 05 jan 2006.

SANTAELLA, Lúcia. **Games e Comunidades Virtuais**. <http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/publica/comu>. Acesso em 04 mai 2006.