

GAMES NARRATIVOS: DOS *ADVENTURES* AOS MMORPGs

Emmanoel M. Ferreira¹
GT 1 - Jogos eletrônicos e narrativas

RESUMO

Este trabalho analisa as narrativas propostas pelos games, buscando compreender em que medida estas narrativas são de fato interativas ou somente uma estratégia visando à uma maior imersão do jogador no ambiente virtual do jogo. Para isso, retorna aos primeiros games narrativos – os *adventures* – passando por questões basilares para o entendimento do tema, como interatividade e linearidade. Além disso, verifica a possibilidade de criação de narrativas interativas nos games contemporâneos, através dos RPGs *Online* Massivos para Múltiplos Jogadores (MMORPGs).

Palavras-chave: games; narrativa; interatividade; *adventures*; MMORPG.

Introdução

Não é de hoje o desejo de muitos escritores de criar histórias nas quais o leitor pudesse decidir os rumos de seus protagonistas e os de outros personagens. Histórias abertas, com múltiplas possibilidades de encerramento, que dependeriam das decisões tomadas pelo leitor no decorrer de suas páginas. Com o desenvolvimento tecnológico, sobretudo das tecnologias midiáticas, esse desejo ganhou nova força na mente de muitos escritores e dramaturgos, como se os novos meios de comunicação pudessem realizar de maneira inédita aquilo que eles já sonhavam há muito tempo. Desta forma, multiplicaram-se os programas televisivos que contavam com a participação dos seus espectadores – em geral através de votações via telefone – no desenrolar de suas histórias e nos seus desfechos. Porém, após o sucesso inicial, este formato de programa não se manteve de pé por muito tempo, estando atualmente em vias de extinção. Com o advento de tecnologias mais interativas, como o *DVD Player*, abriram-se novas possibilidades para a criação de filmes interativos, onde uma história poderia se desdobrar em diversos ramos, com uma participação mais direta do espectador, através do controle remoto. Tentativa que também não foi muito adiante, com pouquíssimos títulos

¹ Professor do curso de Comunicação Social do Centro Universitário Augusto Motta – UNISUAM – RJ, mestre em Comunicação e Cultura pela UFRJ
e-mail: eferreiradg@terra.com.br / eferreiradg@gmail.com

com esta funcionalidade sendo oferecidos no mercado, possivelmente devido às limitações técnicas da própria tecnologia, que demandaria grandes capacidades de armazenamento de dados para esta finalidade.

Dispositivo interativo *per se*, os gamesⁱ ofereceriam a possibilidade de realização daquele desejo. Todavia, não é com essa intenção que eles surgem. Se analisarmos os primeiros games comerciais, desenvolvidos no final da década de 1970 e início da década de 1980, veremos que eles, em sua grande maioria, não possuíam um caráter narrativo. Aqueles jogos tinham apenas o intuito de proporcionar momentos de entretenimento aos seus usuários, através de comandos simples e intuitivos acionados por meio de seus *joysticks*, que faziam disparar determinadas ações nos “personagens” virtuais mostrados na tela da televisão. Via de regra, o único objetivo do jogador era o de somar o maior número de pontos. Não importava se o nome do personagem que deveria subir até o topo de uma construção era Mario, muito menos se o nome do grande gorila que havia aprisionado sua amada, Pauline, era Donkey Kong. O importante era realizar esta tarefa da melhor maneira possível, somando o máximo de pontos. Ao final de uma partida, iniciava-se outra, no intuito de alcançar uma pontuação maior que a atingida na partida anterior. Além disso, era bastante comum naqueles jogos uma tabela de *high scores* (recordes), que continha as iniciais do nome do jogador, assim como sua pontuação. Esta tabela aparecia geralmente após o término de uma partida ou após a tela de abertura do jogo. Para ganhar certo “respeito” entre os jogadores, era obrigatório que seu nome aparecesse na tabela de *high scores*. Nas palavras de Steve Ince, “com a introdução das tabelas de *high scores* naqueles jogos, os jogadores foram então apresentados a um objetivo – chegar às suas primeiras posições – algo que geralmente incitava uma quase viciante obsessão por aqueles jogos.” (INCE, 2006, p. 4).

Outro fato importante é que naquela época os games possuíam curta duração, em torno de alguns minutos, resultando numa alta rotatividade de partidas e jogadores. Desse modo, a própria configuração do jogo dificultava um desenvolvimento narrativo, o que demandaria jogos com durações maiores. Além disso, esta curta duração era importante para a manutenção dos *arcades*ⁱⁱ (dispositivo em alta naquela época), já que o lucro de seus proprietários era inversamente proporcional ao tempo de cada partida, pois assim os jogadores gastariam mais dinheiro na aquisição de fichas. Por outro lado, nos dias de hoje é bastante comum que um jogador gaste mais de seis horas para “completar um game”, o que favorece e possibilita um desenvolvimento narrativo sem precedentesⁱⁱⁱ. Não à toa, grande parte dos estúdios desenvolvedores de games conta com profissionais – os *game writers* – dedicados à escrita da história do jogo, assim como dos seus diálogos e textos *in-game*. Muitos desses jogos contam com um conteúdo textual que se assemelha ao de grandes obras literárias, com descrições detalhadas de seus personagens principais, suas histórias passadas, além de inúmeros diálogos. Entre outras finalidades, este conteúdo narrativo tem por objetivo ampliar a imersão do jogador no ambiente virtual do jogo, fazendo com que ele se sinta “na pele” do próprio protagonista da história.

No entanto, eis que surgem algumas interrogações: até que ponto as narrativas propiciadas pelos games são de fato *interativas*? Qual a real liberdade do jogador na construção de uma narrativa no ambiente do jogo? Em que medida o caráter narrativo de um game acrescenta algum valor à sua interatividade e ao seu potencial imersivo? Estas são algumas questões que carecem de respostas e que buscarei analisar ao longo deste trabalho. Sempre que possível, farei uso de exemplos reais do universo dos games para ilustrar minhas proposições.

Jogos narrativos

O desejo de contar histórias através dos games é tão antigo quanto seu próprio nascimento. Talvez a primeira grande empreitada nesta direção tenha ocorrido no game *Colossal Cave Adventure* (que inclusive deu nome à uma categoria de games – *adventure*), produzido pelo programador americano William Crowther, em 1976. Este jogo, totalmente baseado em textos, foi escrito a partir de experiências de seu próprio criador na Caverna Mamute, no estado de Kentucky, Estados Unidos. De tempos em tempos, a narrativa chegava em certos pontos (bifurcações) que demandavam uma “ação” do jogador: esta ação se dava a partir de comandos de texto, geralmente formados por duas palavras, do tipo “seguir adiante” ou “abrir porta”. Em resposta aos seus comandos, o jogo apresentava novos textos, continuando assim sua narrativa. Desse modo, de acordo os comandos aplicados pelo usuário, a história tomava um determinado rumo, podendo seguir por diferentes bifurcações e assim alcançar diferentes finais. Apesar de sua simplicidade, *Colossal Cave* foi um marco na história dos jogos eletrônicos, com um legado que se faz sentir até os dias de hoje, influenciando inclusive o surgimento de novos gêneros, como o *adventure gráfico* e o *ação-adventure* (ou *ação-aventura*) – este último contando com muitos novos títulos a cada ano – influenciando ainda games de outras categorias, que passariam a incorporar narrativas mais densas em sua estrutura.

Os *adventures* encontraram bastante sucesso no Brasil, com vários títulos desenvolvidos na década de 1980. Por serem baseados em texto, qualquer pessoa com o mínimo de conhecimento de programação, inclusive em linguagens simples, como o *Basic*, estava apta a criar seu próprio *adventure*. Isso incentivou potenciais escritores a criarem as suas primeiras aventuras interativas. Na mesma década, diversos *adventures* gráficos (que mesclavam textos e imagens) brasileiros foram desenvolvidos para a plataforma MSX, como *Gruta de Maquiné* e *Angra-I*.

O sucesso que os *adventures* conheceram na década de 1980 seria transferido, nas décadas seguintes, a outros gêneros de games, que passaram a ganhar a atenção dos jogadores a partir de então; games estes voltados mais para a ação do que para o conteúdo narrativo, como é o caso dos jogos de luta (*fight games*) e atiradores em primeira pessoa (*first person shooters*, ou *FPS*). Estes últimos se proliferaram principalmente a partir do desenvolvimento de games em 3D, na década de 1990. Um dos primeiros games a adotar esta

configuração foi *Doom*, lançado em 1993. Apesar de possuir uma história de fundo, esta serviria mais para contextualizar o jogador no ambiente virtual do game do que para a construção de uma narrativa interativa. A partir de então, a maior parte dos games em primeira pessoa seguiria a mesma premissa, incluindo elaboradas histórias de fundo e forte caracterização de seus personagens. Este *boom* dos *FPS* fez com que os *adventures* (incluindo os *adventures* gráficos) perdessem terreno nos anos seguintes.

Narrativa e interatividade

A interatividade presente nos *adventures* é baseada em um sistema de entrada e saída de dados, ou seja, ao receber um comando por parte do jogador, o game (*software*) busca em seu código de programação a resposta apropriada para aquele comando. Este tipo de situação remete diretamente à álgebra *booleana*, lógica baseada em respostas simples, do tipo sim/não, a uma situação apresentada (Cf. DAGHLIAN, 1995). No contexto dos games, esta lógica funcionaria da seguinte forma: dada uma situação, se a resposta for A, tome o caminho X; se B, tome o caminho Y, e assim por diante. Deparamos aqui com um leque *finito* de possibilidades de ação ao dispor do jogador: ao contrário do que é propositalmente levado a imaginar, este não tem total liberdade de escolha, podendo apenas escolher entre *n* possibilidades de ação previstas pelo desenvolvedor do game. Se por acaso o sistema detectar um comando de entrada que não esteja previsto em seu código, ou seja, um comando diferente daqueles dos quais está programado a responder, este deverá emitir uma resposta que ao mesmo tempo satisfaça o jogador (para que ele não perceba que seu comando não foi reconhecido pelo sistema) e que o force a entrar com novo comando. O que temos na verdade é um rol pré-determinado de caminhos para a narrativa fluir, dos quais o usuário deverá escolher apenas um, de forma a construir em sua mente uma história completa, com introdução, desenvolvimento e conclusão. Em todo caso, suas escolhas decidirão o rumo que a narrativa tomará, e podemos dizer que os *adventures* representaram a primeira forma de narrativa interativa no contexto dos games.

Roy Ascott (1995) faz uma diferenciação entre este tipo de interatividade, na qual o *interagente* possui uma quantidade limitada de possibilidades de ação – à qual ele chama de *trivial* – e aquela na qual as possibilidades de ação são ilimitadas, chamada por ele de *não-trivial*. A primeira é o tipo de interatividade que encontramos na maior parte dos sistemas interativos desenvolvidos até o momento. Seu funcionamento é baseado no paradigma do banco de dados, com respostas pré-programadas para as ações do usuário. Este é o modelo adotado na maior parte dos games. O segundo tipo seria aquele baseado em mecanismos de inteligência artificial^{iv}, onde o usuário teria possibilidades de ação ilimitadas, já que novas situações, não previstas por seus desenvolvedores, poderiam surgir no decorrer da interação homem-máquina.

Além do uso da inteligência artificial, uma outra maneira de se remover os limites impostos pela interatividade trivial, no contexto dos games, seria

através dos jogos em rede, sobretudo dos MMORPGs^v, onde a participação de outros jogadores interferem no desenrolar de suas histórias, fazendo surgir novas situações não previstas por seus desenvolvedores. Tratarei especificamente deste assunto mais adiante.

Narrativa e linearidade

De fato, muitos games possuem narrativas bastante lineares, com suas fases funcionando como capítulos seqüenciais de uma história. No entanto, estes games se esforçam para fazer o jogador acreditar que possui o controle do fluxo narrativo e do desenrolar dos acontecimentos, quando na verdade este tem apenas o poder de “virar as páginas” para seus próximos capítulos, que já estão escritos e fechados. É o que ocorre, por exemplo, em *Prince of Persia: The Sands of Time* (2003), que possui um conteúdo narrativo expressivo. No estilo ação-aventura, este game é repleto de enigmas a serem solucionados para que o jogador possa avançar em suas fases. Seu cenário é formado por diversos aposentos de um palácio, que o jogador pode explorar com uma certa liberdade de ação. Todavia, para que ele solucione os enigmas e avance no jogo (e em sua narrativa), ele deverá seguir um percurso pré-estabelecido – algo como “o melhor caminho”. Este percurso é inclusive “anunciado” no início de cada nova fase, através de um pequeno trecho de animação que mostra uma câmera virtual “passeando” por este percurso. Por maior que seja o ambiente virtual do jogo (neste caso, os diversos aposentos do palácio), sua exploração trará pouco ou nenhum acréscimo à narrativa (já que boa parte desses espaços estão ali apenas como “cenários”, não fornecendo nenhuma possibilidade de interação com o jogador), servindo apenas como apêndice gráfico e contextual, ajudando, quando muito, na ambientação e imersão do jogador.

Estes percursos únicos podem ser exemplificados nos diversos sites que apresentam os chamados *walkthroughs*: as soluções, os caminhos que o jogador deverá seguir para “completar” o jogo, passando por cada uma de suas fases. Para os jogadores mais afoitos, estes sites proporcionam o completar do jogo em um período de tempo muito mais curto do que se eles próprios tivessem que desvendar todos os seus enigmas. No entanto, desse modo, muito da experiência interativa será perdida, antecipando ao jogador todas as surpresas inerentes ao jogo. O que os *walkthroughs* na verdade revelam é que a falta de múltiplos caminhos para se chegar à uma mesma solução final diminui consideravelmente o *agenciamento*, que é a capacidade que um sistema possui em responder satisfatoriamente aos comandos nele inseridos. Como afirma Janet Murray, “quando o mundo responde expressivamente e coerentemente ao nosso engajamento com ele, então nós experimentamos o agenciamento” (MURRAY, 2006, p. 10). No contexto dos games e de suas narrativas isto possui uma importância fundamental, pois nos faz acreditar que aquele mundo virtual (incluindo seus objetos e personagens) exprime reações às atitudes tomadas pelo jogador. Tomando mais uma vez como exemplo o game *Prince of Persia*: em uma de suas fases (ou cenas), o personagem principal (aquele que é controlado pelo jogador), está em um dos aposentos do

palácio e deve chegar a uma determinada saída. Tomando como premissa que o jogador possui um ambiente virtual à sua disposição, e que este ambiente e seus objetos estão submetidos à simulação de uma física do mundo real, era de se esperar que o jogador pudesse alcançar a mesma saída por caminhos diferentes, se assim o conseguisse. Na prática, o que ocorre é que o próprio jogo coloca obstáculos (em sua grande maioria, pouco críveis) para esta empreitada. O que equivaleria a uma situação pouquíssimo provável de ocorrer, estivesse o personagem no mundo real (que o jogo se propõe a simular). Desse modo, a *suspensão da descrença* fica prejudicada, levando o jogador a perceber seu personagem como uma “marionete” cujo destino já está estabelecido, quebrando seu agenciamento com aquele sistema.

O mesmo pode ser verificado em *Splinter Cell* (2003), game com fortíssimo teor narrativo, assinado pelo escritor *bestseller* norte-americano Tom Clancy. Também no estilo ação-aventura, neste jogo, o personagem principal, Sam Fisher, agente da Agência de Segurança Nacional Norte-Americana, deve desvendar vários enigmas para encontrar outros membros da mesma agência, que estão desaparecidos em um país do leste-europeu. Como em *Prince of Persia*, o jogador possui à sua disposição um vasto ambiente virtual a ser explorado e percorrido. No entanto, existe apenas um percurso a ser seguido para que o jogador complete as fases e alcance seus objetivos, fazendo desenrolar a história do jogo. Estes exemplos nos mostram o que Bragança de Miranda aponta como uma ilusão de interatividade: sistemas que “enganam” o usuário, fazendo-o crer que possui um controle que na verdade não possui. Nas palavras do sociólogo português: “a interatividade, ao reproduzir o espectador passivo como operador ativo, dissemina uma ilusão de controle, produzida peça por peça pelo aparelho instalado.” (MIRANDA, 1998, p. 207)

Outro exemplo está na série de games *Tomb Raider*, desenvolvido pelo estúdio britânico Core Design. Reconhecido e aclamado mundialmente, *Tomb Raider* apresentou ao mundo sua personagem principal, Lara Croft, quando do lançamento da sua primeira edição, em 1996, desenvolvida para diversas plataformas. Com fortíssimo teor narrativo desde sua gênese – e justamente por isso – *Tomb Raider* se desdobraria em inúmeras outras mídias, como o cinema, no qual a personagem principal foi estrelada pela atriz norte-americana Angelina Jolie, e ainda o desenho de animação, sendo também adaptado para os quadrinhos.

Em *Tomb Raider*, Lara Croft é uma arqueóloga britânica contratada por uma executiva para encontrar um artefato antigo chamado Scion, na tumba perdida de Qualopec, no Peru. Para alcançar seu objetivo, Lara deve destruir criaturas que surgirão em seu percurso, assim como colecionar itens e solucionar enigmas. Apesar de desenvolvido em 3D, *Tomb Raider* deve muito aos antigos games no estilo plataforma em 2D – nos quais o personagem principal deve saltar cuidadosamente entre plataformas de diversos níveis – inclusive com jogabilidade semelhante à de *Prince of Persia*. Aqui, mais uma vez, apesar de possuir certa liberdade para explorar o espaço virtual do jogo – característica recorrente nos games com ambientes 3D – a personagem deverá seguir o percurso “correto” se desejar alcançar seus objetivos e chegar ao final da história.

Esta “ilusão de controle” não representa, de forma alguma, um demérito no teor narrativo destes jogos. O que tenciono é mostrar que muitas vezes o que imaginamos ser uma narrativa *interativa* nos games não passa de uma narrativa pré-determinada, restringindo-se esta interatividade ao desdobramento de uma história já fechada e concebida por seus realizadores, com finais únicos e imutáveis. Nas palavras de Steve Ince, “A história não mudará de maneira alguma. O ‘leitor’ [jogador] teve apenas que realizar alguma tarefa para revelá-la” (INCE, 2006, p. 19). Para que estas narrativas fossem realmente interativas, as ações do jogador deveriam modificar o curso da história (como nos antigos *adventures*), o que não ocorre na maioria desses casos.

Nesses games citados, talvez o grande “bônus” narrativo concedido ao jogador por sua atuação seja justamente este: o conhecimento do desenrolar da história. E, de fato, esta estratégia funciona de maneira eficaz no intuito de “prender” o jogador ao game, evitando que ele desanime após sucessivos fracassos em suas partidas. O desejo de conhecer os “próximos capítulos” faz com que o jogador busque, da melhor maneira possível, concluir seus objetivos e chegar ao final do jogo.

Além disso, desenvolvedores de games de última geração têm investido bastante, nos últimos anos, no conteúdo narrativo de seus jogos. É bastante raro, nos dias de hoje, encontrarmos um *shooter* que não possua um sólido enredo, assim como extensa caracterização de seus personagens, histórias passadas, locações e ambientes. Títulos recentes como *Gears of War*, *Assassin’s Creed*, *Crysis*, *Halo* e *Mass Effect* são exemplos de como o componente narrativo ganhou importância fundamental no processo de desenvolvimento de games. Mas se essas histórias não são de fato interativas, por que investir no conteúdo narrativo desses games? *Imersão*. Como afirmado anteriormente, grande parte dos games atuais demandam uma grande quantidade de horas para ser completado, e isso requer um envolvimento psicológico sem precedentes por parte do jogador. Um game com uma boa base narrativa proporciona um envolvimento emocional que se torna fundamental para “prender” a atenção do jogador. Não basta apenas que um game tenha boa jogabilidade, grau de dificuldade satisfatório e ótimos gráficos e efeitos sonoros; também é preciso que sua história seja consistente, com personagens bem caracterizados, para que a experiência tenha um sentido mais amplo e completo. Nas palavras de Flint Dille e John Zuur Platten, “Personagens e história dão ao jogador algo que eles podem investir emocionalmente. Adicione a isso ótimos controles, (...) gráficos impressionantes e uma física funcionando perfeitamente, e você terá um sucesso potencial” (DILLE & PLATTEN, 2007, p. ix)

Narrativas interativas e MMORPGs

Talvez a grande possibilidade de construção de verdadeiras narrativas interativas no contexto dos games esteja nos MMORPGs. Com modos de funcionamento que se assemelham aos clássicos RPGs, estes games, com

densos conteúdos narrativos e mundos abertos, permitem aos seus jogadores uma interação em tempo real com o ambiente virtual em que seus personagens “habitam” e ainda com outros jogadores. Nos MMORPGs (ou simplesmente MMOs), os jogadores são representados por personagens virtuais (os *avatares*), que devem ser customizados antes de entrarem no mundo do jogo. A partir de então, estes deverão completar missões, destruir inimigos (que podem ser outros personagens ou monstros controlados pelo computador ou mesmo outros jogadores), realizar comércio de armas e objetos, no intuito de ganhar maiores pontos de *experiência*, visando a alcançar níveis (*levels*) mais altos. Geralmente com histórias baseadas em universos fantásticos, os MMORPGs possuem fortíssimo teor narrativo, e é bastante comum que de tempos em tempos o jogador seja confrontado com longo conteúdo textual, que servirá para contextualizá-lo na história do jogo e ainda apresentar seus objetivos.

O grande diferencial dos MMORPGs – no que tange à construção de uma narrativa interativa – está no fato de estarem baseados em mundos persistentes, abertos, e contar com a participação de outros jogadores *online*. Mundos persistentes são ambientes virtuais que estão sempre “ativos”, independentemente da participação dos usuários (Cf. YEE, 2006, p. 5). Neste sentido, o desenrolar dos acontecimentos da história não está estritamente pré-determinado pelo banco de dados do game (com suas possibilidades limitadas), mas será afetado pela participação dos outros jogadores, que em conjunto poderão alterar o curso dos acontecimentos. Não à toa, os desenvolvedores deste tipo de jogo lançam constantemente novas atualizações (*patches*), colocando-as à disposição de seus jogadores para *download*, promovendo assim um desenrolar contínuo de suas histórias. Como no caso de *World of Warcraft (WoW)*, o MMO com maior número de jogadores ao redor do mundo desde o seu lançamento, em novembro de 2004^{vi}. Com quase quatro anos de funcionamento, *WoW* teve seu primeiro pacote de expansão, denominado *Burning Crusade*, lançado em 2007. Nesta expansão, novos continentes foram adicionados ao mundo do jogo, assim como novas raças de personagens, fornecendo novidades à sua história inicial. Somando-se as atualizações de sua versão original com as de *Burning Crusade*, chega-se a mais de 15 atualizações disponíveis para *download* a seus assinantes.

Além dos avanços na história “oficial” do jogo (através de suas atualizações), que reforçam o conceito de uma narrativa aberta e em constante mutação, uma outra maneira de se criar narrativas interativas nos MMOs é a partir das *guildas* – que funcionam como “times” de jogadores. No intuito de “sair da rotina” dos objetivos propostos pelo jogo, é bastante comum que as guildas criem suas próprias histórias e narrativas particulares, funcionando como episódios de uma série, tendo como pano de fundo a história principal do game. Após o final desses episódios, as *screenshots* (“fotos” das telas do jogo) são comumente publicadas em fóruns especializados, em conjunto com uma breve narrativa “literária” do episódio ocorrido, como numa fotonovela. Além da publicação de *screenshots*, um outro fenômeno tem ganhado espaço entre os jogadores de MMOs, os *machinimas*^{vii}: pequenos filmes produzidos a partir de cenas extraídas dos próprios ambientes do jogo, com o auxílio de ferramentas próprias, – como a câmera virtual – e de outros softwares específicos a esse

propósito. Desse modo, é possível “dirigir um filme” com personagens virtuais, controlados por outros jogadores *online*, utilizando-se as próprias locações e objetos presentes no game. Um *machinima* baseado em *WoW*, produzido em 2006 para a série animada de TV South Park, chamado *Make Love, Not Warcraft* encontrou bastante sucesso entre o público. É crescente também quantidade de festivais de *machinimas*, com produções que não devem nada às grandes obras do cinema de animação.

Considerações finais

O conteúdo narrativo tem se mostrado presença fundamental na maior parte dos games atuais, servindo como atrativo extra na captação de consumidores que, além de desejarem que seus games possuam excelentes gráficos, efeitos sonoros e ótima jogabilidade, começam a se envolver com os personagens e suas histórias. Nomes como Solid Snake, protagonista da série de games *Metal Gear*, ou Sam Fisher, da série *Splinter Cell*, que reúnem grande número de fãs que aguardam ansiosamente por cada nova edição desses jogos, comprovam que mais e mais os jogadores (sobretudo os mais aficionados) vêm buscando games com expressivo conteúdo narrativo. Além de aumentar a imersão dos jogadores em seus ambientes virtuais, permitindo que se sintam como protagonistas de uma história, esse conteúdo fornece à indústria a possibilidade de expansão de sua franquias para outros setores, como o cinema, os quadrinhos e os brinquedos. No entanto, não podemos afirmar que as narrativas desses games sejam de fato interativas, pois a participação do jogador pouco (ou nada) mudará o fluxo dos acontecimentos da história que está sendo “contada”.

Nesse contexto, a criação de narrativas realmente interativas fica restrita a uma pequena parcela de games, como os *adventures* e, mais recentemente, os MMORPGs, por possuírem configurações mais abertas e serem categorias baseadas em narrativas na sua própria gênese. Dessa maneira, fica ainda mais clara a distinção entre games nos quais a narrativa servirá apenas como componente imersivo e aqueles nos quais a narrativa terá um caráter mais interativo, na construção de novas histórias a partir de sua história principal. Discernido isto, muitas discussões atuais – como por exemplo se os games devem ou não constar histórias – ficariam em segundo plano, sem prejuízo para nenhuma das partes. Afinal de contas, jogos são criados – acima de tudo – para serem jogados. Finalizo este trabalho com algumas palavras de Johan Huizinga, a respeito do jogo: “poderíamos então considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como não séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total” (HUIZINGA, 1990, p. 16)

ⁱ Suprimi a colocação em itálico da palavra inglesa *game* ao longo do texto por dois motivos: por ela estar assimilada ao vocabulário acadêmico corrente e para não dar-lhe uma ênfase indevida, tendo em vista a quantidade de vezes que ela aparece.

ⁱⁱ Conhecidos no Brasil por *flipperamas*, os *arcades* são dispositivos que se popularizaram na década de 1980 e que funcionam como videogames, mas com uma configuração peculiar: o conjunto compreende uma espécie de “estante” vertical que comporta uma tela de TV e controles similares aos joysticks. Cada *arcade* comporta um único jogo, e geralmente o jogador fica de pé enquanto joga (exceção feita para os jogos como os de corrida de carros, por exemplo, onde o jogador fica sentado em uma poltrona similar a de um carro de corrida). Estas máquinas são encontradas em bares, shopping centers e parques de diversão, e para ter acesso ao jogo, o usuário deve adquirir uma ficha ou cartão, geralmente no mesmo estabelecimento onde o jogo está localizado.

ⁱⁱⁱ Esta duração pode variar de jogo para jogo, dependendo também da habilidade de cada jogador. Esta estimativa teve como base informações da desenvolvedora de games Valve. Dados completos disponíveis em: <http://steampowered.com/v/index.php?area=stats>. Acessado em: 23/06/2008.

^{iv} Refiro-me aqui ao conceito de Inteligência Artificial conforme utilizado no meio científico, que compreende a apreensão, por parte das máquinas, de novos comportamentos, não previstos em seu código. No contexto dos games, Inteligência Artificial refere-se à capacidade dos elementos do jogo (sobretudo dos personagens) de *reagirem* de maneira satisfatória à presença de outros personagens.

^v MMORPG: sigla em inglês para *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*. Os MMORPGs são versões em computador dos clássicos jogos RPGs. Nestes jogos, milhares de pessoas em todo o mundo têm seus computadores conectados através de redes específicas, participando simultaneamente das mesmas histórias.

^{vi} De acordo com Leigh Alexandrer, redator do site *Gamasutra*, a Blizzard Entertainment anunciou, no início de 2008, ter ultrapassado 10 milhões de usuários de WoW ao redor do mundo. Disponível em: http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=17062. Acessado em: 23 de junho de 2008.

^{vii} A palavra *machinima* deriva das palavras inglesas *machine* e *cinema*, referindo-se a um cinema feito por meio de máquinas (neste caso, o jogo).

Referências

ASCOTT, Roy. **The A-Z of Interactive Arts**. Leonardo Electronic Almanac, vol. 3, n. 11, nov. 1995.

DAGHLIAN, Jacob. **Lógica e álgebra de boole**. São Paulo: Atlas, 1995.

DILLE, Flint & PLATTEN, John Zuur. **The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design**. Nova York: Lone Eagle, 2007.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1990.

INCE, Steve. **Writing for videogames**. Londres: A&C Black, 2006.

MIRANDA, José Bragança de. **Ars Telemática: Telecomunicação, Internet e Ciberespaço**. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1998.

MURRAY, Janet. “From Game-Story to Cyberdrama” in WARDRIP-FRUIIN, Noah & HARRIGAN, Pat. **First Person. New Media as Story, Performance, and Game**. Cambridge/Massachussetts: The MIT Press, 2006.

YEE, Nick. “**The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments**” in *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, v.15, 2006.