

CRIAÇÕES NARRATIVAS NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Amanda Freitas Ramos

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Bolsista PIBIC/CNPq 2018

mandyrso7@gmail.com

Orientadora: Prof^a Dr^a Ermelinda Maria Araújo Ferreira

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

ermelindaferreir@uol.com.br

RESUMO: A necessidade de se contar histórias está presente na humanidade desde os tempos mais primórdios, e discorria sobre diversos temas, de acordo com seu período histórico. Essa necessidade, que primeiro chegou através da comunicação oral, logo evoluiu para a escrita e atualmente existem incontáveis livros que contam milhares de diferentes histórias. Mas a narrativa não está só presente na linguagem oral e escrita como se é conhecido. A narrativa nos jogos eletrônicos estava presente desde a década de 70 e esta mesma narrativa mostra que também é possível criar uma boa história em que o jogador, fazendo o papel de leitor, possa interagir e modificá-la. Vários temas e repertórios surgiram, acompanhando os gêneros literários: romances de amor, aventuras históricas, ficções científicas, policiais, thrillers, e até mesmo histórias introspectivas e poéticas.

PALAVRAS-CHAVE: Narrativas digitais; Games interativos.

ABSTRACT: The need to tell stories has been present in mankind since the earliest times and spoke about different topics according to its historical period. This same need, which first came through oral communication, soon evolved into writing and now there are countless books that tell thousands of different stories. But narrative is not only present in oral and written language as it is known. The narrative in electronic games has been present since the 70's and this narrative shows that it is also possible to create a good story in which the player, playing the role of a reader, can interact and modify it. Several themes emerged then: futuristic adventures, jungle trails or even everyday tales were present in the emerging narrative repertoire.

KEYWORDS: Digital narratives; Interactive games.

INTRODUÇÃO

Constituído a partir dos anos 1980, o universo dos *Game Studies* ainda não apresenta grande representatividade nas pesquisas acadêmicas. De acordo com Lemos e Dalvi¹, através de pesquisas realizadas nos sítios virtuais da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), da Scientific Electronic Library Online (SciELO) e no Portal de Teses e Dissertações com acesso via Domínio Público, ainda não há pesquisas no Brasil que sejam indexadas com as palavras-chave “literatura”, “leitura” e “videogames” simultaneamente. Com o desejo de entender esse campo de pesquisa, as pesquisadoras realizaram um importante mapeamento que permite entender as questões que estão sendo colocadas pelos estudiosos, as pesquisas que estão sendo desenvolvidas, e as que perguntas e respostas que foram buscadas nessas investigações, no âmbito das quais este artigo foi alinhado. O emprego de narrativas complexas na construção de jogos eletrônicos torna-se a cada dia mais inquestionável. Percebe-se uma preocupação, por parte das equipes criativas desses produtos, de elaborar histórias cada vez mais críveis e personagens cada vez mais próximos da realidade. Neste artigo, selecionamos quatro técnicas distintas que identificamos na criação de obras eletrônicas que se relacionam com o funcionamento narrativo das obras impressas.

Os games são uma nova forma artística capaz de influenciar a maneira como produzimos literatura e outros tipos de arte. Segundo Espen Aarseth, pesquisador nas áreas de games e cibertexto e professor fundador do Departamento de Informática Humanística da Universidade de Bergen (Noruega), os jogos eletrônicos servem de inspiração para a “literatura ergódica”. O termo trata de obras literárias interativas e não lineares, sem enredo com ordem de leitura predefinida – mecânicas típicas dos games. Aarseth também acha que os videogames são um tipo de instrumento, com o qual os jogadores fazem performances artísticas, e um tipo de metamídia, que pode assimilar e emular poesia, pintura, música e cinema. Incorporados ao cotidiano, os *games* já fazem parte da cultura. Por isso, o escritor que quiser retratar com fidelidade o período em que vive encontrará na relação dos jovens com os jogos digitais um contexto fascinante.

Segundo o último levantamento dos *Retratos da Leitura no Brasil*,

¹ LEMOS, Adriana Falgueto e DALVI, Maria Amélia. *Videogames, leitura e literatura: aproximações bibliográficas multi e transdisciplinares*. Universidade Federal do Espírito Santo.

organizado pelo Instituto Pró-Livro, os três principais motivos que levam o brasileiro a se atrair pela leitura são o gosto, a atualização cultural e a distração. De acordo com esse perfil de leitor, a indústria cultural busca aproximar a literatura a outras formas de entretenimento e ao consumo. O público jovem, que cresce com a conectividade do mundo virtual, se interessa facilmente por narrativas transmidiáticas, ou seja, aquelas que passam pelas páginas dos livros e atravessam as telas do cinema e dos videogames, ou o contrário.

Segundo Aline Akemi Nagata, a literatura *gamer* engloba toda a produção editorial baseada em videogames e está ligada a uma estratégia de marketing que visa ampliar as vendas do produto principal: o videogame. Nessa lógica, o livro é pensado de forma a complementar a experiência do jogo convencional, criando universos expandidos de uma marca, isto é, produzindo muito mais conteúdo sobre uma mesma história. No Brasil, 15% dos leitores jogam videogame e a principal forma de se adquirir um livro é através da compra, seja em loja física ou virtual. Conforme mostra a pesquisa do Instituto Pró-Livro, 48 milhões de brasileiros compraram algum livro nos três meses que antecederam o levantamento. Para aumentar os lucros, as empresas criam estratégias que planejam o produto da capa ao dia de lançamento.

A Blizzard, produtora de jogos como *Starcraft* e *World of Warcraft* — também adaptado para o cinema —, por exemplo, lança livros no intervalo entre os games. Outras produtoras preferem lançar os dois produtos ao mesmo tempo ou em datas próximas. Pensando na faixa etária dos leitores, as capas são visualmente semelhantes aos jogos e possuem uma assinatura que sinaliza que o produto é vinculado à determinado game. Para leitores de 5 a 13 anos, a capa é o principal fator que influencia a leitura de um livro. O tema da obra passa a ser o elemento mais relevante somente a partir dos 14 anos. Assim como os games, os livros seguem a jornada do herói e possuem personagens estereotipados, com traços fortes de cada arquétipo — o vilão é extremamente cruel e o herói é extremamente forte, de forma com que o leitor não consiga simpatizar com outro personagem senão o herói. Os livros são longos, com capítulos curtos e linguagem simplificada, a menos que o contexto da personagem peça algo mais rebuscado, como acontece em *Assassin's Creed*, que possui excertos em latim. A literatura *gamer* funciona, assim, como um primeiro contato dos jovens com uma longa leitura. Através dessa experiência, espera-se que o leitor chegue até leituras mais “edificantes”, consideradas mais adequadas pela escola. Por ser um produto da indústria cultural, esses livros demandam

um grande esforço dos professores em fazer com que a leitura dos alunos seja um ato crítico, e não apenas por entretenimento, enxergando naquele objeto aquilo que ele de fato é, um objeto de marketing, que busca prendê-lo enquanto consumidor.

Embora essa seja a ideia dominante para uma parcela do mundo acadêmico, há toda uma série de jogos produzidos, em geral, por iniciativas individuais e desconectadas dos interesses mercadológicos, cujas características, investimento estético e elaboração narrativa superam todas as expectativas assinaladas pela pesquisadora. São obras intraduzíveis, que escapam às armadilhas da comercialização, e que elaboram estratégias de grande qualidade literária, passíveis de comunicarem experiências ricas e densas, tão válidas para a formação de jovens e adultos quanto um bom livro. Esta tese tenciona fazer uma breve descrição e análise de quatro exemplos de games que julgamos significativos neste aspecto.

Neste artigo, buscamos estudar o que é a narrativa eletrônica e como funciona essa narrativa nos jogos eletrônicos, juntamente com os diferentes tipos narrativos analisados através das diferentes abordagens presentes nestes textos. Para validar tal análise, além de um breve resumo da narrativa de jogos como *The last of us*, *Life is strange* e *Gone home*, utilizamos conceitos propostos por Alexandre Leopoldino (2017), Renata Gomes (2003), Victória Botelho (2018) e David L. Craddock (2017), autores de obras e de artigos bastante relevantes para o melhor entendimento do tema e que nos apresentam um bom panorama das variadas formas de análise.

SOBRE A NARRATIVIDADE DOS GAMES

Com base em estudos como *Once upon a point and click*, de David L. Craddock (2017); *Regras do jogo*, de Katie Salen e Eric Zimmerman, e artigos publicados na web, como *The rise of storytelling in videogames*, de Steven Petit, buscamos analisar obras eletrônicas de cunho narrativo, como *Journey* (2012), *The last of us* (2013), *Tomb raider* (2013), *Life is strange* (2015), *Three fourths home* (2015) e *Gone home* (2015). Iniciamos a nossa pesquisa com algumas interrogações: Super Mario é o “Diderot dos games”? E *Morrowind*, “um animal monstruoso e dificilmente domesticado”? E que tal discutir o “saneamento de linguagem” de *Shadow of the colossus* ou a “reflexão pop artalucinada” de *No more heroes 2*?

Para os franceses da revista multimídia *Chronic'Art*, falar sobre videogame é quase um compromisso filosófico. Nas bancas desde 2001, a

publicação quinzenal foi pioneira em tratar os jogos eletrônicos não mais como simples produtos de consumo, e sim como autênticas obras de arte. A *Chronic'Art* trocou os limitados testes de jogabilidade dos veículos especializados por elaboradas análises sobre as possibilidades estéticas e narrativas dos games. Tanto em sua versão eletrônica (www.chronicart.com) quanto na impressa, seus críticos comentam o último lançamento de empresas eletrônicas como Sega ou Konami com a mesma seriedade com que criticam os filmes do tailandês Apichatpong Weerasethakul, resenham um romance de Don de Lillo ou um álbum da banda indie El Perro Del Mar. O que, de início, poderia ser visto como uma excentricidade isolada acabou virando tendência na França. Hoje, alguns jornais como o *Libération* já possuem os seus especialistas, e até a tradicional revista de cinema *Cahiers du Cinéma* chegou a dedicar um número especial ao assunto.

“Somos de uma geração que cresceu com os *videogames*, antes mesmo da chegada da *internet*”, explica o editor Cyril De Graeve. “Como é parte integrante da nossa cultura, tratamos e teorizamos os *games* da mesma forma que os outros territórios já conhecidos, como cinema, literatura, música ou HQ.” A turma da *Chronic'Art* identifica na figura do programador um verdadeiro artista – um criador capaz de imprimir sua marca pessoal em cada um de seus jogos, com suas obsessões e visões de mundo. Como muitos cineastas de grandes estúdios, ou escritores sujeitos às revisões editoriais, penam para driblar as limitações criativas impostas pelas convenções do mercado. “Os *videogames* são realizados por autores que até hoje não foram colocados na dianteira da política dos editores, que sempre privilegiou a marca e não os seus criadores de fato”, analisa De Graeve. “Mas essa situação começa a mudar: alguns nomes já começam a ser destacados nessa indústria suculenta que é o *videogame*.”

Os jogos eletrônicos ganharam notavelmente o seu lugar de respeito. O que começou a passos curtos por meados da década de 70, atualmente move bilhões em capital todo ano. Atualmente, a indústria dos videogames não apenas acolhe grandes desenvolvedores como Sony, Microsoft e Square Enix, mas também contam com empresas dedicadas a tempo integral à análise e discussão dos jogos eletrônicos que vêm sendo lançados, como IGN e GameSpot. Além disso, os videogames também contam com o seu próprio *The Game Awards*, cerimônia de premiação anual que reconhece os melhores jogos eletrônicos de cada ano, juntamente com grandes realizações da indústria.

A partir das leituras citadas, foi possível fazer um panorama entre algumas obras eletrônicas escolhidas e como elas podem se relacionar

com a narrativa literária. Dentre os grupos de características narrativas consideradas, elencamos, inicialmente, a *linearidade*, ou seja, a disposição de eventos numa sequência linear com princípio, meio e fim, e a utilização de cenários cinematográficos e diálogos fixos que limitam a interatividade do jogador e a sua possibilidade de intervir na história. Essa categoria narrativa, em suma, permite ao jogador conectar-se à história mediante uma tensão forjada por ocasiões de vida ou morte impostas ao personagem, onde as habilidades do jogador estão em constante teste, embora suas decisões não sejam levadas em conta para o desenlace final da história. Contudo, isto não faz com que a narrativa perca a sua complexidade, ou esteja fora do processo de relevância em comparativo às outras técnicas narrativas. O público-alvo aqui estreita-se, se comparado ao público-alvo de uma narrativa tradicional impressa, apenas no sentido de familiaridade com o molde interativo em que narrativas presentes dentro de ação, em que o jogador tem que interagir em tempo real com o cenário para que a história prossiga, se fincam. O resultado final, ainda que impassível, levando em conta o teor de uma narrativa interativa, traz um desfecho satisfatório para o interlocutor, que inevitavelmente sente-se como presente na história ao seu fim.

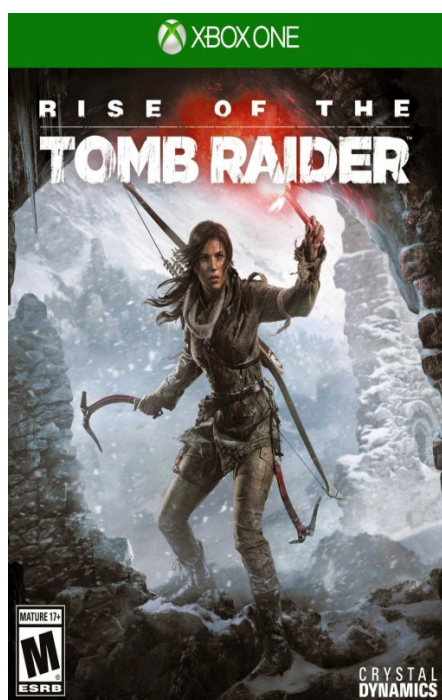
Além da linearidade, há jogos eletrônicos que trabalham a narratividade pelo processo da disposição rizomática. Trata-se de sequências narrativas que utilizam como molde as escolhas do jogador. Esta categoria se expressa dando ao jogador uma série de caminhos e opções para que este desenvolva o final da história a partir de universos previamente construídos. Nestas narrativas, ainda que o jogador não seja livre para criar propriamente uma história sem enredo, pois os desenvolvedores da obra, assim como escritores de obras impressas, já criam um universo com início, meio e fim, as escolhas que são dadas aos jogadores podem mudar consideravelmente o desenrolar da história, podendo fazer com que ela tenha múltiplos finais. Grande parte das obras presentes nesta categoria são episódicas, sendo divididas em capítulos que são lançados ao longo do ano. A linearidade se vê presente, pois todos os episódios tem início, meio e fim, mas como dito anteriormente, o interlocutor que deverá escolher como os episódios se desenvolverão. O público-alvo neste caso não é restrito, pois tais jogos não exigem familiaridade do interlocutor com demais jogos eletrônicos e tampouco habilidade de interação em tempo real. Leitura e diálogo são aspectos imprescindíveis para estas narrativas, pois é a partir da interação do personagem com o ambiente e com outros personagens que as escolhas são feitas.

Outro processo de utilização da narratividade nos videogames são

as sequências não lineares de uma história que o jogador opta sobre o que quer experienciar primeiro, muitas vezes até podendo chegar ao desfecho da narrativa sem ter explorado ao máximo todas as suas possibilidades. A narrativa tende a começar sem muita explicação, o jogador é posto em um ambiente – uma casa, uma rua, uma floresta –, e a partir daí assume total autonomia de explorar e interagir com o que quiser. A história é contada aos poucos, e tende a se mover a partir das interações do personagem através de gatilhos como cartas, memórias, objetos. Não é raro, nesse tipo de obra, que a narrativa esteja voltada para um terceiro personagem e que o jogador esteja lá como um mero espectador. Assim como as obras da categoria anterior, estas não exigem familiaridade do interlocutor com demais jogos eletrônicos e tampouco habilidade de interação em tempo real, podendo ser levada ao passo que o jogador desejar. O público-alvo de tais narrativas são jogadores que buscam uma história onde a interação se resume apenas à observação e à interação com determinados pontos do cenário.

A quarta categoria analisada neste projeto são as dos jogos que dispõem em sua narrativa apenas do cenário e dos lances do jogador. Usualmente, tais narrativas possuem pouco ou nenhum diálogo, e a história se conta a partir de uma sequência de imagens, e de como o jogador decide se relacionar com o ambiente. São obras mais curtas, em que o objetivo da narrativa não envolve a premissa do viver ou morrer frente a desafios. Essas histórias tornam-se lineares à medida em que o jogador precisa completar os objetivos predeterminados para que a narrativa aconteça; mas também podem ser levadas ao passo em que o jogador desejar, dispondo de um cenário inteiro para exploração. Costumam ser atemporais, subjetivas e filosóficas, refletindo sobre temas como solidão, amor, tristeza. Se levadas para o universo impresso, podem comparar-se a microcontos ou a obras não-verbais.

ANÁLISES DAS OBRAS



TOMB RAIDER (2013)

Um exemplo de obra eletrônica que se encaixa na primeira categoria citada é o jogo *Tomb raider*. Nele, o jogador controla a personagem Lara Croft, personagem icônica do meio digital, que teve sua primeira aparição nas telas em 1996. A obra de 2013, entretanto, leva consigo um elemento de renovação, pois é a primeira de uma nova trilogia de jogos da série *Tomb raider*, que é quando a série sofre seu segundo *reboot*, ou seja, quando sua história é renovada para ser contada novamente, a partir de um novo ponto de vista. É importante ressaltar que a cada *reboot* a série também faz questão de criar personagens mais complexos, consequência de uma contemporaneidade que demanda uma produção e consumo de obras cada vez mais significativas do ponto de vista narrativo. Em *Tomb raider*, a narrativa se inicia com Lara em sua primeira expedição a bordo do navio *Endurance*, em busca da ilha

perdida, Yamatai. Após um naufrágio que a separou do resto da tripulação, Lara adota o propósito achar os companheiros e sobreviver, instante em que o jogador inicia a interação com o personagem. Durante o jogo, é possível encontrar vários documentos relatando características da ilha fictícia, juntamente com várias interações entre Lara e outros personagens.

O teor psicológico também é enfatizado no mais recente *reboot*. Pela primeira vez, o interlocutor observa uma Lara Croft repleta de medos e inseguranças, em cenas que mostram a solidão de separar-se dos rostos familiares num ambiente inexplorado e o desespero da personagem a ser obrigada a matar pela primeira vez. Levando em conta a narrativa impressa, é possível comparar a obra digital com obras impressas que tenham a aventura como seu foco principal, podendo misturar magia e fatos históricos, além de poder contar com uma narrativa de reviravoltas. São necessárias de 12 a 15 horas para encerrar a narrativa, podendo se estender um pouco mais, caso o jogador deseje explorar todos os ambientes opcionais ou coletar todos os artefatos presentes no jogo. Ao fim da narrativa, assim como em muitas obras literárias que criadas com a intenção de dar sequência a outras, o final de *Tomb raider* encerra o ciclo inicial da história de Lara ao mesmo tempo que explicita a continuação da mesma em uma obra futura.



THE LAST OF US (2013)

Ainda presente na primeira categoria de análise, está o jogo *The last of us*, obra bastante aclamada pela crítica e considerada por muitos a melhor

narrativa da história dos videogames. A obra tem início, meio e fim bem determinados, sem que o interlocutor possa modificar a fundo o decorrer da história. Entretanto, diferentemente da obra previamente comentada, em que sua narrativa se desenvolve em poucos dias, *The last of us* se passa no período de um ano aproximadamente. A passagem do tempo sendo, inclusive, um ponto crucial para a história, pois é o que reforça a aproximação entre os dois personagens principais.

A narrativa se passa em 2013 e conta a história de Joel, pai solteiro que vive perto de Austin, Texas, com sua filha de doze anos, Sarah. Uma noite, um surto de um fungo posteriormente conhecido como o Cordyceps assola os Estados Unidos, transformando seus hospedeiros humanos em monstros canibais. Joel encontra-se com seu irmão Tommy e, junto com Sarah, os três tentam fugir do caos, mas durante o processo Sarah é baleada por um soldado e morre nos braços de Joel. Esse é o primeiro de muitos momentos de choque emocional do jogo, e é também o encerramento do prólogo.

Vinte anos depois, a maior parte da civilização foi destruída pela infecção. Os sobreviventes vivem em zonas de quarentena fortemente policiadas, assentamentos independentes e grupos nômades. Joel trabalha como contrabandista com sua amiga Tess em uma zona de quarentena de Boston. Eles caçam Robert, um traficante de armas, para recuperar um esconderijo roubado. Antes de Tess matá-lo, Robert revela que ele trocou as mercadorias com os Vaga-lumes, um grupo rebelde que se opunha às autoridades da zona de quarentena. A líder dos Vaga-lumes, Marlene, promete dobrar tudo que foi roubado em troca de Joel e Tess contrabandearem uma adolescente de 14 anos, Ellie. Joel, Tess e Ellie fogem à noite, mas depois de um encontro com uma patrulha, eles descobrem que Ellie está infectada. A infecção completa ocorre normalmente em menos de dois dias, mas Ellie alega ter sido infectada há três semanas e que sua imunidade pode ser a solução ao caos. O trio chega ao seu destino através de hordas de infectados, mas descobrem que os Vaga-lumes foram mortos. Tess revela que foi mordida por um infectado durante o percurso e, acreditando na importância de Ellie, se sacrifica para que Joel e Ellie possam escapar.

Joel decide encontrar Tommy, seu irmão e ex-Vaga-lume, na esperança de encontrar os Vaga-lumes restantes. Com a ajuda de Bill, contrabandista que deve um favor a Joel, eles adquirem um veículo em funcionamento. Dirigindo para Pittsburgh, eles são emboscados por assaltantes e seu carro é destruído. Um pouco depois eles se aliam a dois irmãos, Henry e Sam. Depois que escapam da cidade, Sam, que é um pouco mais novo que Ellie, é mordido por um infectado, mas esconde do grupo. Enquanto o processo de

transformação acontece, Sam ataca Ellie, mas Henry mata o próprio irmão e, desesperado, comete suicídio.

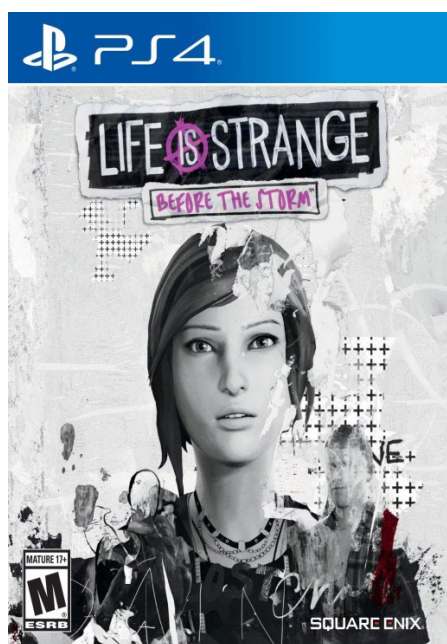
No outono, Joel e Ellie finalmente encontram Tommy em Wyoming, onde ele montou um assentamento fortificado perto de uma represa hidrelétrica com sua esposa Maria. Joel pensa em deixar Ellie com Tommy, mas depois que ela o confronta sobre Sarah, filha de Joel assassinada no início da história, ele decide continuar ela. Tommy os direciona para um território dos Vaga-lumes na *University of Eastern Colorado*. Lá, eles acham a universidade abandonada, mas descobrem que os Vaga-lumes se mudaram para um hospital em *Salt Lake City*. Quando saem, são atacados por bandidos e Joel é gravemente ferido. Nesse momento, o jogador toma o controle de Ellie, que faz de tudo para salvar a vida de Joel. Procurando comida, Ellie encontra David e James, catadores dispostos a trocar remédios por comida. David revela que os bandidos da universidade que Ellie e Joel mataram faziam parte de seu grupo e então tentam matá-los. Ellie consegue afastar o grupo de David para longe de Joel, mas acaba sendo capturada e David tenta recrutá-la para seu grupo, revelado como canibal. Ela escapa depois de matar James, mas David a encurrala em um restaurante em chamas. Enquanto isso, Joel se recupera de seus ferimentos e parte para encontrar Ellie. Ele alcança Ellie enquanto ela mata David e os dois dividem um encontro emocional antes de seguirem novamente com sua jornada.

Na primavera, Joel e Ellie chegam em *Salt Lake City* e são capturados por uma patrulha dos Vaga-lumes. No hospital, Marlene diz a Joel que Ellie está sendo preparada para a cirurgia: na esperança de produzir uma vacina para a infecção, os Vaga-lumes devem remover o cérebro infectado de Ellie, sacrificando-a a favor do “bem maior”. Joel abre caminho para a sala de cirurgia e leva Ellie inconsciente para a garagem. Lá, ele confronta e mata Marlene para impedir que os Vaga-lumes os persigam. No caminho para fora da cidade e de volta para onde estava Tommy, Joel mente para Ellie sobre o que aconteceu, dizendo a ela que os Vaga-lumes encontraram muitas outras pessoas que são imunes, mas não conseguiram criar uma cura e pararam de tentar, encerrando assim a história do jogo.

Ellie, juntamente com Joel, atua como protagonista da trama. Ao longo da obra, nota-se uma conexão muito forte entre os dois personagens, e, a medida em que o jogador chega ao fim da obra, um elo de pai e filha já está consolidado na relação dos dois personagens; seja através de diálogos entre ambos ao longo do game, até mesmo à cena em que Ellie é obrigada a matar pela primeira vez para salvar a vida de Joel. *Naughty Dog*, empresa responsável pela criação da obra, confirmou, em 2017, que estava trabalhando

na sequência do game, *The last of us part II*, previsto para ser lançado em 2020. A história se passará 5 anos depois do fim do primeiro jogo. Dessa vez, o jogador viverá a experiência através da personagem Ellie, diferentemente do que acontecera anteriormente, em que o jogador apenas controlava Joel pela majoritariedade da narrativa. Neil Druckmann, diretor de criação e roteirista da *Naughty Dog*, aponta que, ao contrário do primeiro jogo, que tinha como o tema principal o Amor, através da relação que foi construída entre Joel e Ellie e do que o próprio Joel escolheu deixar para trás em troca da sobrevivência da outra personagem, a segunda parte da narrativa terá como tema o Ódio. Ainda não se foi revelado muito da narrativa, mas espera-se que a personagem principal se mova através do sentimento de vingança, que parece ser trazido pela perda de algo ou alguém valioso para ela.

O interlocutor leva em torno de 15 a 20 horas para terminar *The last of us*, podendo esse tempo se estender, dependendo do nível de dificuldade escolhido ou se o jogador almeja coletar tudo que é oferecido dentro da trama. Além disso, o jogador pode optar por obter o DLC, ou seja, *Downloadable Content*, conteúdo extra que deve ser baixado para que se possa obter um conteúdo complementar do referido jogo. O *Left Behind*, extensão do game, conta um pouco da história de Ellie no dia em que foi mordida por um hospedeiro do fungo Cordyceps. Para concluir a extensão, são necessárias 3 horas em média, podendo esse tempo se estender caso o jogador opte por coletar 100% dos conteúdos não obrigatórios.



LIFE IS STRANGE (2015)

A segunda categoria narrativa analisada neste projeto pode ser exemplificada no jogo *Life is strange*, obra episódica que tem sua história dividida em cinco capítulos. O jogo se inicia com a personagem principal, Max Caulfield, a quem o jogador comanda, voltando para sua cidade natal para estudar fotografia em uma famosa escola de artes fictícia, a *Blackwell Academy*. Logo ao início da obra, após uma cena em que outra importante personagem é apresentada, Max se descobre com o poder de voltar no tempo e, conseqüentemente, modificá-lo. Ao longo do primeiro capítulo, o interlocutor é introduzido a um prelúdio de catástrofe que pode ou não estar ligada aos poderes de Max. O jogo então se desenrola a partir de uma mistura de temas, indo desde assuntos adolescentes, até aqueles carregados de seriedade como sequestro e abusos sexuais. Todos os personagens do jogo apresentam características próprias, como traços de personalidades e conflitos pessoais, dando a cada um características absolutamente individuais e trazendo grande profundidade a obra. Como o próprio título ressalta, a obra toca assuntos realistas, sendo apenas poder de Max a aproximando de uma ficção científica.

Uma das características técnicas mais importantes de *Life is strange* é que, mesmo que apresente um começo, meio e fim que deve ser seguido a partir de uma sucessão de cenas lineares, a obra se movimenta a partir das escolhas do jogador. Todas as escolhas devem interferir no desenrolar da obra, podendo esta interferência tanto acontecer imediatamente como ao longo do jogo. O que faz a obra ter uma narrativa singular para o gênero é que o fluxo das escolhas pode ser interrompido: o interlocutor pode, a qualquer momento, modificar suas escolhas mais recentes, consequência do poder da personagem principal de voltar no tempo.

Life is strange, quando comparada à obra impressa, assemelha-se bastante ao livro-jogo. O livro-jogo é uma obra de ficção, que permite que o leitor participe da história, fazendo escolhas a sua maneira. O gênero nasceu na década de 60 e uniu seu conceito ao dos *Role-Playing Games* de mesa, que são jogos que requerem um grupo de pessoas para acontecer, onde cada jogador interpreta seus personagens, criando narrativas guiadas por um dos jogadores, o mestre. Diferente dos RPGs de mesa, o livro-jogo é composto de narrativas que podem ser jogadas sem a necessidade de mais de um leitor. A história neste gênero também se modifica a partir da escolha do interlocutor, pois o livro apresenta opções de escolhas para então guiar o leitor para a página correspondente.



GONE HOME (2015)

Já na terceira categoria, encontra-se o jogo *Gone home*. Sua narrativa se inicia a partir da chegada de Katie Greenbriar, personagem a qual o jogador controla, na casa de seus pais, que é, inclusive, onde sua narrativa terá desfecho. O jogo se passa em primeira pessoa, sendo a visão de Katie a mesma do jogador. A obra também utiliza de técnicas da literatura epistolar, pois toda a sua história apresenta-se principalmente em forma de cartas, que dão pistas para a compreensão do que se trata a narrativa, podendo o jogador também interagir com outros objetos da casa, mas nunca diretamente com outros personagens. Um exemplo de literatura epistolar presente na narrativa impressa é a obra *Carrie*, a estranha, de Stephen King, cuja narrativa se inicia com uma notícia fictícia de jornal, introduzindo alguns dos personagens, dando ao leitor a sensação de espectador entrando em uma história que já está pela metade.

Carrie foi uma das primeiras histórias escritas por Stephen King, publicada em 1974. Carrie é uma garota tímida de 16 anos que não consegue manter relações sociais, consequência de uma relação abusiva que tem com a mãe, fanática religiosa que aprisiona toda e qualquer vontade da filha. O psicológico em King se mostra desde a primeira notícia de jornal presente na primeira página da obra, acentuando-se a medida em que os personagens são apresentados. Aos poucos o leitor é levado a ter empatia por Carrie, alvo de *bullying* por seu comportamento distante dos padrões. Então, o choque ao descobrir o assassinato da mãe, introduzido ainda nas primeiras páginas. A partir daí o autor constrói um universo de sentimentos conflitantes ao redor da personagem principal, em que, a cada página, o interlocutor procura

entender ou mesmo justificar os julgamentos. Ao longo da trama, Carrie descobre-se com poderes telecinéticos, e todos os sentimentos reprimidos da personagem explodem numa obsessão que acaba em tragédia. A obra é caracterizada por ser um romance de terror psicológico, bastante famoso, inclusive, por sua impressão assustadora. O próprio autor refere-se ao momento em que escreveu a narrativa como uma época de instabilidade emocional transparecida em suas obras. King trazia, metaforicamente, uma estrita relação com a vida real, quando chegou a questionar seu valor como escritor, um manifesto às barreiras e incertezas que o assombravam.

Assim como *Carrie*, *Gone home* é repleto de elementos psicológicos. A grande diferença entre suas abordagens é que, enquanto o primeiro usa bastante do terror psicológico como artifício, o segundo foge do tema macabro, para algo que se aproxima da melancolia e solidão. O *design* de *Gone home* foi pensado como uma forma de aproximar o interlocutor a sua narrativa de forma a tocar o mesmo através dos seus detalhes, seja com ambientes que trazem uma personalidade própria, quanto com cômodos milimetricamente desenhados para dar ao jogador a impressão de, de fato, estar em casa. Através de cada objeto de possível interação presente pela casa, é possível desvendar partes da história de cada personagem, onde o jogador terá que juntar as peças para que então possa chegar ao seu desfecho. Apesar de seus ambientes escuros, portas entreabertas e uma trama que se passa em uma noite chuvosa, *Gone home* não tem o propósito de assustar, mas sim afligir o jogador sobre o possível futuro, ou mesmo o presente, da família que protagoniza a narrativa.

Similar a *Gone home*, em *Carrie*, King também entrega ao leitor fragmentos de narrativa que vão se encaixando à medida que o interlocutor se aprofunda na leitura. Por outro lado, a aproximação do leitor com a narração não se dá a partir da sensação de nostalgia e solidão, mas de uma compaixão que ao longo do livro molda-se no horror, presente numa sucessão de fatos trágicos reproduzidos de forma imagética, descrita a partir da visão de outros adolescentes, onde a vítima se torna caçador.

Partindo da crença de que uma produção narrativa deve sofrer influências tanto diretas quanto indiretas de outras, e que cada produção pode ser consideradas até como continuações de uma série de outras obras e gêneros já existentes, o diálogo entre as duas obras trabalhadas nestes últimos parágrafos se mostra bastante nítido. Ainda que difiram no receptáculo em que são apresentadas, e ainda que uma delas esteja utilizando um formato recentemente aceito como meio de se contar histórias, é possível estabelecer uma relação clara na forma em que são apresentadas, sejam como literatura

epistolar, sejam como narrativas estritamente psicológica. A conexão torna-se explícita também na forma em que almejam interagir com o leitor, fornecendo pistas, fragmentos e caminhos para que o mesmo, seja de forma direta ou não, possa juntar todas as pontas soltas. Ainda que, no caso de King, a narrativa se mostre de forma crua e em *Gone home* seja apresentada de forma sutil, as duas proporcionam ao interlocutor uma boa leitura.



JOURNEY (2012)

A quarta e última categoria analisada neste projeto pode ser ilustrada pela obra eletrônica *Journey*. A obra não utiliza textos nem vozes, sendo seu principal foco a ambientação e a percepção sinestésica proposta ao jogador como uma experiência sensorial. *Journey* pode ser comparado à leitura de um poema. Trata-se de uma obra que carece dos estímulos habituais dos jogos, seja de interação, no sentido da reação automática que o jogo de ação demanda; seja de enredo, no sentido da leitura de uma história na qual o jogador estaria inserido. Nesta obra, há apenas um cenário desértico, praticamente vazio, e um personagem não identificado. Uma corrente de sons sutis conduz a narrativa, acompanhando o deslocamento errático do personagem no espaço. Assim como um poema, que não possui sua leitura necessariamente regrada, *Journey* também conta com uma leitura aberta a interpretações, não obstante possua um tema principal, que é a viagem. Os desenvolvedores de *Journey* pensaram este jogo como uma experiência onde os jogadores provariam a sensação de grandeza e pequenez, e angústia e admiração diante de um mundo que se apresenta vasto e belo, porém vazio.

CONCLUSÃO

A narrativa tradicional impressa, poética ou ficcional, esteve presente na humanidade como forma de lazer e entretenimento desde o início da escrita. Desde então, muito se modificou na história da literatura, tanto em relação aos cânones como aos estilos literários. Não é certo dizer que o tempo em que o livro era o principal receptáculo para uma história está chegando ao fim, mas com a era da tecnologia, novos suportes e formatos foram surgindo, e a vontade de se criar histórias continuou e continua presente, independente do meio em que é apresentada. A narrativa interativa surgiu e os jogos eletrônicos são exemplos de como essa interação pode ser feita de diferentes formas. Tal narrativa torna-se tão forte, que atualmente existem diferentes tipos de abordagens narrativas que os desenvolvedores estão utilizando para criar suas histórias.

REFERÊNCIAS

- ADICHIE, C. N. *O perigo de uma história única*. Rio de Janeiro: Companhia das letras, Edição 1ª, 2019.
- BEATRIZ, I; MARTINS, J; ALVES, L. *A crescente presença da narrativa nos jogos eletrônicos*. Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult2_09.pdf> Acesso em: 11 abril. 2018;
- BRAGA, M E de M. *O jogo das narrativas: ranhuras do mundo, pelos diários virtuais e outros ambientes narrológicos do game The Sims*. Faculdade de Filosofias e Ciências Humanas da UFGM, 2009. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/FAFI-84GKFP>> Acesso em: 11 abril. 2018;
- BRONTE, E. *O morro dos ventos uivantes*. São Paulo: Zahar, 2018.
- CARVALHO, R.; ISHITANI, L. Fatores motivacionais para desenvolvimento de mobile serious games com foco no público da terceira idade: uma revisão de literatura. *Educ. Temat. Digit*, v.15, n.1, 2013, p. 16-32.
- CRADDOCK, D L. *Once upon a point & click: the tale of King's*

Quest, Gabriel Knight, and the Queens of Adventure Gaming, 2017.

CLOUGH, Patricia. *The affective turn*. Theorizing the social. Durham and London: Duke University Press, 2007.

CORTÁZAR, J. *O jogo da amarelinha*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

FARDO, M.L. A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. Caxias do Sul: Universidade de Caxias do Sul, 2013b. Dissertação de Mestrado.

GIRARD, C.; ECALLE, J.; MAGNANT, A. Serious *games* as new educational tools: how effective are they? A metaanalysis of recent studies. *Journal of computer assisted learning*, n. 29., 2013, p. 207-219.

GREGG, Melissa e SEIGWORTH, Gregory J. *The affect theory reader*. Durham and London: Duke University Press, 2010.

KING, S. *Carrie, a Estranha*. São Paulo: Suma, Edição 1ª, 2013.

KLEPEK, P. *How the 'Life Is Strange' Prequel Is Giving Queer Fans More Choices*. Vice, 2017. Disponível em: <https://www.vice.com/en_us/article/bjx8gm/how-the-life-is-strange-prequel-is-giving-queer-fans-more-choices> Acesso em: 20 nov 2019.

LOCKE, J. *Ensaio acerca do entendimento humano*. São Paulo: Editora Nova Cultura, 1999.

MACDONALD, K. *The Significance of The Last of Us: Left Behind*. IGN, 2014. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2014/02/19/the-significance-of-the-last-of-us-left-behind>>. Acesso em: 15 nov 2019.

O que é "queer coding" e porque isso é um problema. Estanteante, 2018. Disponível em: <<https://estanteante.wordpress.com/2018/02/27/o-que-e-queer-coding-e-porque-isso-e-um-problema/>>. Acesso em: 17 nov 2019.

PETITE, S. *The rise of storytelling in Video Games*. Disponível em: <https://www.huffingtonpost.com/steven-petite/video-games-storytelling_b_5060095.html> Acesso em 11 abril. 2018.

REED, Z. *Breaking Legacies*. CreateSpace Independent Publishing Platform. 2016.

SALEN, K; ZIMMERMAN, E. *Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos*. São Paulo: Blucher, 1ª Edição, 2012.

Threefourthshome. Threefourthshome, c2015.
Disponível em: <<http://www.threefourthshome.com/about>>. Acesso em: 20 nov 2019.