O *VIDEOGAME* E AS METÁFORAS DA LEITURA: O VIAJANTE, O DETETIVE E O ARQUEÓLOGO

Victor Vitório de Barros Correia
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

http://lattes.cnpq.br/4748381981705254

RESUMO: A leitura é enriquecida na metáfora de que o mundo é um livro a ser lido, percorrido no espaço e no tempo na busca por compreensão, como podemos ler em Paul Ricoeur (1997), Antoine Compagnon (2001) e Alberto Manguel (2017). A leitura do mundo desdobra-se em outras metáforas, como a do viajante, do detetive e do arqueólogo. A dimensão espacial dessas metáforas é especialmente pertinente ao estudo dos videogames que se baseiam em mover-se por mundos virtuais construídos em variadas formas narrativas e seus sentidos de tempo e espaço. Veremos isso em nossa viagem por aspectos de jogos como a progressão e a emergência, os mundos abertos e os simuladores de caminhada.

PALAVRAS-CHAVE: Leitura; Metáfora; Videogame; Tempo e espaço

ABSTRACT: Reading is enriched in the metaphor that the world is a book to be read, traveled through space and time in the search for understanding, as we can read in Paul Ricoeur (1997), Antoine Compagnon (2001) and Alberto Manguel (2017). The reading of the world unfolds in other metaphors, such as the traveller, the detective and the archaeologist. The spatial dimension of these metaphors is especially pertinent to the study of video games that are based on moving through virtual worlds constructed in various narrative forms and their senses of time and space. We will see this in our journey through aspects of games such as progression and emergence, open worlds and walking simulators.

KEYWORDS: Reading; Metaphor; Video game; Time and space

LEITURA

Em *O demônio da teoria*, Antoine Compagnon trata de questões recorrentes à reflexão literária que resistem às respostas e, transitando entre os extremos que as centralizam ou refutam, permanecem indeterminadas. A indeterminação é uma provocação que contribui para o eventual retorno ao palco da teoria desses temas radicalmente defendidos e atacados.

> Mas é ainda essa violenta lógica binária, terrorista, maniqueísta, tão ao gosto dos literatos – fundo ou forma, descrição ou narração, representação ou significação – que nos leva a alternativas dramáticas e nos joga contra a parede e os moinhos de vento. Ao passo que a literatura é o próprio entrelugar, a interface (COMPAGNON, 2001, p. 138).

Uma dessas supostas antíteses está no texto e no leitor, o que tem algo de surpreendente por surgir de uma área que tem como pressuposto a prática da leitura. Compagnon aborda os dilemas teóricos que desdobram a questão do leitor: até onde vai a liberdade do texto e a do leitor? A obra se realiza na significação da escrita ou na da leitura? Qual dos dois tem autoridade (tirânica?) sobre o outro? A teoria vê-se acuada "entre as duas teses extremas que têm a seu favor uma certa consistência teórica, mas que são claramente exacerbadas e insustentáveis" (COMPAGNON, 2001, p. 164). O autor vislumbra o problema: "No horizonte, surge uma interrogação difícil: a leitura real poderia constituir um objeto teórico?" (COMPAGNON, 2001, p. 153).

Para além das aporias espinhosas da teoria, há outra via de acessar o assunto e comunicá-lo: a metáfora. É dessa via que trataremos aqui, não como se fosse a única, mas por sua pertinência, sendo a metáfora tão central à prática da literatura e à própria linguagem.

METÁFORAS DA LEITURA

Antes de tudo, a própria leitura é entendida por uma metáfora, segundo os idiomas latinos. O verbo "ler" significa "decifrar através do reconhecimento de um determinado código", "interpretar", "dar sentido"[01], mas sua origem está no latim *legere*, que quer dizer "colher": pela percepção, colhemos e coletamos aquilo que está ao redor, para nosso entendimento.

Como poderíamos, então, prender a leitura ao sentido dos textos escritos? Falamos de ler os sinais, o contexto, o ambiente, os vestígios, os dados, as estatísticas, o DNA, a linguagem corporal, o comportamento, os sintomas, o caráter, as condições atmosféricas, as estrelas, o futuro, a partitura, a literatura. Em analogia ao nosso próprio funcionamento cognitivo, chamamos de leitura as aferições e processamentos de dados de máquinas e softwares.

A leitura é uma operação de acesso para a compreensão, e, no seu sentido amplo, integra nossa existência: "As sociedades humanas são baseadas nessa suposição: de que somos, até certo ponto, capazes de compreender o mundo em que vivemos" (MANGUEL, 2017, p. 13). Para Paul Ricoeur, a leitura é fruto da busca por coerência de compreensão, o que leva o leitor a reconfigurar a obra (e o mundo) a partir de sua interação dialética com o texto (1994; 1997; COMPAGNON, 2001, p. 130).

Paul Ricoeur, repetidas vezes, compara a leitura, enquanto atividade sintética, a um jogo[02] que envolve tensões dialéticas entre o horizonte de expectativa do texto e do leitor, entre os pontos de vista transformados ao longo da leitura, entre as perguntas sucessivas que redistribuem os horizontes, entre as desorientações da obra e sua refiguração pelo leitor, entre as

01 https://dicionario.priberam.org/ler

02 Nas referências a Ricoeur, jogo é entendido no sentido amplo, no qual, por definição, *video game* está incluído.

coerções narrativas da retórica do texto e os desvios da leitura (1994, p. 118; 1997, p. 288, 293).

Sob a ótica da busca (jogo) por reconhecimento e compreensão, cabem à leitura as metáforas do leitor como caçador, detetive e arqueólogo, aqueles que podem perceber, decifrar e seguir os rastros. Assim, diz Compagnon, "o signo de reconhecimento na ficção remete ao mesmo modo de conhecimento que a pegada, o indício, a marca, a assinatura e todos os demais signos que permitem identificar um indivíduo ou reconstruir um acontecimento." (COMPAGNON, 2001, p. 132).

O rastro é um signo que não aponta para sua própria presença, mas para a ausência de outra coisa, que é o verdadeiro alvo da busca (a pegada aponta ao animal que a deixou, as ruínas apontam para o passado, o diário aponta à escritora, a cicatriz do homem aponta à ama que aquele é Ulisses). Jeanne Marie Gagnebin diz que "O detetive, o arqueólogo e o psicanalista, esses primos menos distantes do que podem parecer à primeira vista, devem decifrar não só o rastro na sua singularidade concreta, mas também tentar adivinhar o processo" (GAGNEBIN, 2009, p. 113). Ela cita Emmanuel Lévinas:

> O detetive examina como signo revelador tudo o que ficou marcado nos lugares do crime, a obra voluntária ou involuntária do criminoso; o caçador anda atrás do rastro da caça; o rastro reflete a atividade e os passos do animal que ele quer abater; o historiador descobre, a partir dos vestígios que sua existência deixou, as civilizações antigas como horizontes de nosso mundo. Tudo se dispõe em uma ordem, em um mundo, onde cada coisa revela outra ou se revela em função dela. (LÉVINAS apud GAGNEBIN, 2009, p. 113-4).

Nessa semelhança da busca da compreensão, a metáfora da leitura do caçador é renovada na do detetive moderno. Nos casos dos *videogames*, como veremos depois, também é muito pertinente a metáfora do leitor como arqueólogo. Assim como a metáfora do caçador, do detetive e do arqueólogo, a metáfora do via-

jante também tem base na observação do espaço e da disposição das coisas – a *mise-en-scène* – que leva a uma compreensão. As três imagens são definidas pela busca, pela atenção e pela interação com o meio através da curiosidade. Seguiremos agora com o viajante.

A METÁFORA DO LEITOR VIAJANTE

Se a metáfora parece pouco rigorosa, nisso está sua vantagem instrumental: a flexibilidade que se alia ao entender, comunicar, aprofundar e renovar, o que colabora com sua durabilidade. Uma das metáforas longevas é a do leitor como viajante, presente na *Epopéia de Gilgamesh* (séc. XVIII a.C.), em Virgílio (séc I a.C.), nas *Confissões* de Agostinho (séc. IV), na *Divina Comédia* de Dante (séc. XIV) e no ciberespaço do século XXI (MANGUEL, 2017). Outra metáfora de deslocamento espacial da leitura está nas acusações de escapismo, no sentido de alienação da vida imediata. Tolkien, por sua vez, diz que "usando o escape dessa forma, os críticos escolheram a palavra errada e, ainda mais, estão confundindo, nem sempre por erro sincero, o Escape do Prisioneiro com a Fuga do Desertor" (2006, p. 68). Para ele, o escape pela leitura é uma busca por liberdade, o que é um tema relevante, por exemplo, nos longos confinamentos durante a pandemia de covid-19 que começou em 2020.

Uma metáfora desdobra-se em outras: podemos pensar que a leitura é uma viagem porque o livro é um mundo – e vice-versa, o mundo é um livro. Alberto Manguel trata disso em *O leitor como metáfora: o viajante, a torre e a traça*: "Sociedades letradas, sociedades baseadas na palavra escrita, desenvolveram uma metáfora central para designar a relação percebida entre seres humanos e seu universo: o mundo como um livro que devemos ler" (MANGUEL, 2017, p. 14).

Mais uma vez, compreensão e leitura são aproximadas.

> O livro é um mundo através do qual podemos viajar porque o mundo é um livro que podemos ler. [...] A metáfora

> do mundo como livro confirma adequadamente nossa impressão de que o espaço ao nosso redor comporta significado e de que cada paisagem conta uma história, iluminando o ato da leitura com o sentido de decifração não apenas das palavras na página, mas do próprio mundo. Mundo e texto, viagem e leitura, são imagens concomitantes, facilmente evocadas na imaginação. Tanto a viagem como a leitura se desenrolam no tempo, tanto o mundo como o texto definem um espaço. A vida como uma viagem é, como vimos, uma das nossas mais antigas metáforas; já que ler é uma jornada através de um livro, a imagem conecta todas as três atividades, de modo que cada uma delas – ler, viver, viajar – se alimenta das outras e ao mesmo tempo as enriquece. (MANGUEL, 2017, p. 46, 55)

Dessa maneira, a interação da leitura é entendida como um processo de construção de significados através do tempo e de espaço. A narrativa faz o tempo fluir de maneiras diferentes, ora rápido e breve, em direção ao futuro, ora demorada, estendendo o presente fugaz. Mantém-se linear, conectando um fio cronológico, como via Aristóteles, ou compõe peças de quebra cabeças que são montadas pelo outro. Alterna-se em tempos distintos conforme sua vontade e engenhosidade, ou mesmo os confunde todos juntos.

Se a leitura significa uma forma de ordenamento e compreensão, a metáfora da viagem não quer dizer apenas que o leitor é levado a outros lugares pela imaginação. Mais a fundo, quer dizer que, no ato da leitura, a própria compreensão está em movimento. Compagnon (2001) e Ricoeur (1997) explicam que, para Roman Ingarden e Wolfgang Iser, a leitura é baseada em expectativas e lembranças e na modificação destas à medida que o leitor descobre, atualiza e ressignifica sua compreensão. O leitor não tem acesso ao todo do texto, apenas uma parte por vez, o que torna a leitura um processo de avanço espacial texto adentro, uma geografia do texto. O avanço, sendo uma sequência de partes, precisa acontecer sucessivamente no tempo, mas não está amarrado

à linearidade: “a leitura caminha ao mesmo tempo para a frente, recolhendo novos indícios, e para trás, reinterpretando todos os índices arquivados até então” (COMPAGNON, 2001, p. 152).

A pessoa familiarizada com *videogames* já deve imaginar a relação com o que foi dito até agora. Jogo também são lidos e em muito mais que um sentido.

LENDO JOGOS

É difícil definir exatamente os *videogames* por que representam uma mídia, um meio no qual outras coisas encontram forma para sua manifestação. Isso quer dizer que *videogames* são imensamente heterogêneos e variam em diversas dimensões. Cada tentativa de delimitar com exatidão mostra-se redutiva após ser desafiada pelas exceções. Se não podemos encerrar o objeto na definição, podemos ao menos tentar descrevê-lo em um dos traços mais gerais: a interação.

Segundo Katie Salen e Eric Zimmerman (2012), um jogo funciona através de sistemas de regras para mediar a finalidade central, a interação do jogador. As interações entre o jogo e o jogador acontecem em vários níveis, desde a leitura e interpretação dos elementos que formam o jogo e seu discurso, até a forma explícita e direta que é mais associada ao *video game*: o jogador participa dos sistemas como agente do jogo (SALEN; ZIMMERMAN, 2012).

Paul Ricoeur define o agente como o responsável pela ação ao intervir nas circunstâncias. Para Ricoeur, agir é interagir e, com isso, formar uma relação de intersignificação (1994, p. 88-90). Nos jogos, a agência do jogador o possibilita tomar escolhas, interferir e modificar o que é representado, produzir resultados e, com isso, fazer emergir os sentidos do jogo. Chama-se de jogabilidade – ou seja, o modo de jogar – a amplitude de interação explícita (LEMOS, 2020). Sendo central à obra, a jogabilidade também é um componente da leitura do jogador.

Seguindo a historicidade da literatura de Roger Chartier, Adriana Falqueto Lemos (2020) defende que o *videogame* está inserido na tradição móvel das narrativas e é por ela

influenciado, de maneira que os processos cognitivos e afetivos de interpretação do jogador convergem com aqueles da recepção do leitor. Assim como o livro, o *videogame* é um mundo policódice que deve ser lido de maneiras plurais e complexas: dos elementos visuais aos comportamentos, da intertextualidade cultural ao design de dificuldade, até a música faz parte da leitura do jogador e contribui para a elaboração narrativa.

É na relação entre leituras e interações que o jogador se envolve com o jogo. Lucia Santaella (2009) chama de imersão representativa a experiência subjetiva do jogador ao explorar um mundo paralelo autônomo, que, por sua vez, mapeia a presença do jogador e reage a ele sistemicamente. Quanto mais estreita é a conexão entre o jogo e o jogador, maior é a imersão, resultando em graus de interação perceptiva e psicológica.

Semelhantemente, Adam Millard define imersão como:

> [...] o processo contínuo através do qual forjamos uma conexão com jogos ao longo do tempo. Quanto mais imersos estamos em um jogo, mais em sincronia estamos com ele, o que faz com que nossas descobertas mais significativas, que sejamos mais aptos a simpatizar com os personagens e a visão de jogo do desenvolvedor é comunicada com mais clareza" (MILLARD, 2021).

Para ele, há três fontes de imersão: a imersão espacial que vem do design de mundo evocativo e coerente, a imersão narrativa que vem da empatia e envolvimento com os personagens e a história, e a imersão mecânica, que vem da conexão do jogador aos ciclos de jogabilidade e seus sistemas de funcionamento, as mecânicas.

As noções de espacialidade e movimento são importantes ao *videogame* e Henry Jenkins (2004) compara com as narrativas de viagens: a *Odisséia* de Homero, os trajetos inusitados de Jules Verne, as fantasias de J. R. R. Tolkien, as andanças de Jack London e Jack Kerouac. Jenkins sugere a ideia de arquitetura narrativa nos jogos: os diversos elementos da história e do mundo são constituídos pela organização espacial e cognitiva que é explorada

e lida pelo jogador para compor sua compreensão. O cenário, as distâncias, a atmosfera, os objetos, o tema visual, a movimentação do jogador e os objetivos de sua presença, tudo pode ser objeto de leitura no plano narrativo. Uma grande parte dos jogos, afinal, baseia-se no deslocamento através de um espaço imaginário que é o palco da experiência. Esse espaço pode representar todo um sistema solar, como em *Outer Wilds* (2019), ou um planeta com continentes e cidades, como em *Final Fantasy VII* (1997), ou um bairro em diferentes momentos de um período de 30 anos, como na série *Yakuza* (2005-2020), ou ainda a intimidade de um único casarão, como em *Gone Home* (2013).

Idealmente, tudo é legível e deve fomentar o potencial da compreensão (ou dúvida) do jogador, que observa e absorve, como um viajante, ou um detetive e um arqueólogo.

O ARQUEÓLOGO E O DETETIVE

Os *videogames* são fascinados pela arqueologia. Isso é amplamente representado na figura do aventureiro saqueador do tipo Indiana Jones (que tem seus próprios jogos), como Pitfall Harry em *Pitfall* (1982-2008), Pato Donald em *Quack Shot* (1991), Lara Croft em *Tomb Raider* (1996-2018) e Nathan Drake em *Uncharted* (2007-2017).

Além dos caçadores de tesouros alheios, há jogos com arqueólogos estudiosos em que a jogabilidade é movida pela compreensão, como *Outer Wilds* (2018), no qual se explora um sistema solar completamente aberto e não linear cuja progressão é inteiramente baseada no conhecimento adquirido nos achados da antiga civilização local, e *Heaven's Vault* (2019), que também se passa com uma arqueóloga-filóloga que viaja entre diferentes planetas, com a particularidade de que o conhecimento investigado é a tradução de um idioma antigo que o jogador deve desvendar gradualmente por meio de diálogos, contexto e comparação de suas descobertas.

Esses são arqueólogos diegeticamente literais, mas a arqueologia como uma metáfora da leitura é ainda mais comum em jogos uma vez que os vestígios e ruínas antigas são celebradas

nesse meio. Há diversos jogos que transcorrem em meio a ruínas antigas de povos desconhecidos que seduzem a curiosidade dos jogadores, como *Journey* e *Shadow of the colossus* (2005), ou mesmo jogos que se passam no futuro sobre as ruínas do nosso mundo contemporâneo, como *Horizon Zero Dawn* (2017), *Nier: Automata* (2017) e a série *Fallout* (1997-2018).

Praticamente qualquer RPG de fantasia tem momentos de exploração arqueológica. Um caso relevante é o da trilogia *Dark Souls* (2011-2016), que leva o protagonista criado pelo jogador a decadentes terras distantes cuja glória antiga ainda desponta opressiva e melancolicamente entre os rastros de suas construções, sociedades, criaturas, conflitos, filosofias e religiões. Esses jogos são marcados pela construção de narrativas ambientais que transmitem apenas fragmentos ao jogador, como se fossem peças de quebra-cabeças que nunca estarão completos.

No contexto de romances modernos, Paul Ricoeur chama de "estratégia de decepção" ou "estratégia de frustração" a abordagem de intencionalmente estruturar a obra como um sistema fragmentário e lacunar que se coloca como obstáculo à busca de coerência do leitor. É uma retórica que desafia a leitura.

> Essa estratégia consiste em frustrar a expectativa de uma configuração imediatamente legível. E em colocar sobre os ombros do leitor a tarefa de configurar a obra. [...] Ao contrário de um leitor que corra o risco de se entediar com uma obra didática demais, cujas instruções não dão lugar a nenhuma atividade criadora, o leitor moderno ameaça dobrar sob o peso de uma tarefa impossível, quando lhe é pedido que supra a carência de legibilidade maquinada pelo autor (RICOEUR, 1997, p. 289).

Esse é mais um dilema que atravessa o amadurecimento dos jogos e da relação com seus públicos. Há críticas a jogos com listas de objetivos explícitos e repetitivos, guiados por linhas de GPS em mapas repletos de marcadores de pontos de interesse, o que fere a surpresa, a descoberta e a própria noção de viagem.

Comparo com o que Alberto Manguel diz do imediatismo da *internet* no qual "Não precisamos viajar em direção a nada porque tudo aparece de repente", (2017, p. 60).

Por outro lado, a retórica que se arma para desafiar de frente a leitura é uma visão arriscada que pode minar a motivação narrativa do jogador e fazê-lo desistir ou seguir adiante sem saber ou se importar com o porquê. No caso de *Dark Souls*, A narrativa lacunar dispersa pelo mundo deu frutos e incentivou o desenvolvimento de comunidades que debatem suas leituras e interpretações em fóruns e preenchem vastas enciclopédias *online*. No pólo oposto, para muitos o jogo é referência de obscuridade para esconder o vazio de sentido e história ao ponto dos jogadores precisarem transferir a busca por coerência do jogo para as enciclopédias.

Mesmo quando os personagens não estão interessados na reflexão histórica, a metáfora do arqueólogo está no jogador, aquele que lê o mundo do jogo e o atravessa em suas viagens. Seja na total ausência de explicação de *Shadow of the Colossus*, a narrativa pictórica dos murais de *Journey* ou os fragmentos de *Dark Souls*, o jogador é um leitor arqueólogo que lê a relação do lugar com o tempo. Como rastros, os artefatos e ruínas falam de uma ausência, a qual intriga e atrai o jogador. Ultimamente, é para o jogador que são criados esses mundos historicamente evocativos em seus mistérios e provocações cativantes que imbuem o espaço com temporalidade: o lugar está próximo, mas ao mesmo tempo distante.

A leitura e interpretação de rastros também é familiar à figura do detetive. Para Jenkins (2004), a trama de detetive é, na verdade, duas histórias que se passam em tempos diferentes: "uma mais ou menos cronológica (a história da investigação em si) e a outra, contada radicalmente fora de sequência (os eventos que motivaram e levaram ao assassinato)". É, portanto, um conto embutido em outro, uma metahistória: a história de como outra história passada foi compreendida. Disto temos a metáfora do detetive: a própria leitura é uma história de seguir os rastros na busca por compreensão. Essa imagem é enriquecida pela retórica do primeiro conto de detetive, *Assassinatos da Rua Morgue* (1841), de Edgar Allan Poe (s.d.), que justifica em seu início: "o

analista se glorifica naquela atividade moral que desembaraça e deslinda. Encontra prazer até mesmo nas ocupações mais triviais que lhe permitam exercer seus talentos. Ama os enigmas, os paradoxos e os hieróglifos" (s/d, p. 2). Essa justificativa não aponta apenas ao detetive protagonista, mas ao apelo cognitivo oferecido ao próprio leitor, que passa a ser um detetive secundário. E é exatamente nesse ponto que temos uma diferença entre a história de detetive no livro e no jogo: a agência interativa. Nos livros de Sherlock Holmes é ele quem desvenda o caso e o revela a Watson e ao leitor, impressionados por tamanha inteligência. Os meios não pertencem ao leitor.

O *videogame*, por sua vez, é munido da relação identitária entre o jogador e os personagens que este controla, bem expressa no uso da primeira pessoa: "consegui", "perdi", "encontrei", e até "morri". O alvo é que o jogador possa ser Holmes em ação. Para isso, o jogo precisa fornecer os meios para que o jogador possa chegar a uma conclusão através de suas próprias capacidades de detecção e dedução – embora seja difícil que o próprio jogo não o conduza até lá, como nos interrogatórios *L.A. Noire* (2011): funcionam por tentativa e erro e só acabam quando a resposta programada é alcançada. Diversos jogos de *point and click* usam o tema da investigação detetivesca, como *Grim Fandango* (1998) e *Broken Sword* (1996-2013), assim como jogos de escolhas narrativas, como *The wolf among us* (2015) e *Disco Elysium* (2019). Há casos excepcionais como o de *Return of the Obra Dinn* (2018), em que o jogador deve estudar uma série de rastros diferentes para identificar nome, sobrenome e causa da morte de cada uma das 60 pessoas a bordo de um navio. Os sistemas de jogo tornam inviável o sucesso por tentativa e erro. A leitura dos rastros cabe totalmente ao leitor-jogador-detetive, que se glorifica em desembaraçar a rede da narrativa e resolver o enigma narrativo.

Mesmo se o jogo não tem um detetive, o jogador pode assumir o papel, como em *Gone home*: a jovem protagonista vai para a casa nova da família após uma longa viagem e não encontra os pais e a irmã. Ela e o jogador percorrem os vários cômodos e corredores e investigam fotos, anotações, cartas e objetos

que aos poucos revelam o motivo das ausências e também várias histórias paralelas da família.

Não é preciso uma estrada, ruína ou crime para que a narrativa possa ser vista como um movimento rumo à coerência do espaço e do tempo. O viajante, o arqueólogo e o detetive são metáforas vivas do imaginário da narrativa e representam a operação de compreensão movida nas muitas formas de leitura. Veremos a seguir alguns desdobramentos das narrativas de *videogames*.

O ORDENAMENTO DA AÇÃO: PROGRESSÃO E EMERGÊNCIA

Paul Ricoeur, estudando o *muthos* de Aristóteles (também grafado *mythos*, que pode ser chamado de história, intriga, enredo), o define como o agenciamento dos fatos. Consiste em uma operação que ele descreve como tessitura, composição e configuração, ou seja, dar forma. Essa operação "[...] extrai de uma simples sucessão [de eventos] uma configuração" e "[...] compõe junto fatores tão heterogêneos quanto agentes, fins, meios, interações, circunstâncias, resultados inesperados, etc. (RICOEUR, 1994, p. 103)" Dessa maneira, "compor a intriga já é fazer surgir o inteligível do acidental, o universal do singular, o necessário ou o verossímil do episódico" (RICOEUR, 1994, p. 70). Segundo Compagnon diz de Ricoeur, "A intriga é linear, mas seu vínculo interno é lógico mais que cronológico, ou ainda, da sucessão dos acontecimentos a intriga faz uma inteligibilidade." (COMPAGNON, 2001, p. 130).

No entanto, podemos considerar que, se basta que o vínculo interno seja lógico, a linearidade não precisa estar na estrutura, mas no resultado dela: a coerência refigurada na compreensão da leitura. O *videogame* é uma mídia plenamente intersemiótica e versátil, repleta de símbolos e espaços virtuais processados em tempo real. Em tese, tudo lhe é possível, limitada apenas pela criatividade e a capacidade de execução técnica dos criadores. Carrega, portanto, grande potencial de não linearidade – basta que o vínculo interno seja lógico.

De forma similar à visão de composição da intriga, para Jesper Juul (2019), os jogos têm duas estruturas narrativas bási-

cas: a progressão e a emergência. A progressão baseia-se no agenciamento intencional dos fatos que permite que o jogador avance nos objetivos e no mundo do jogo, o que atribui à experiência como um todo o aspecto de linearidade determinada. A emergência é a experiência que não é pré-determinada pelo criador e, originada pelas interações entre os diferentes sistemas, assume formas mais ou menos livres através do ato de jogar.

Henry Jenkins (2004) trata da emergência na dimensão narrativa, o que dá ao assunto maior carga subjetiva e, portanto, maior liberdade dinâmica à experiência do jogador em fazer emergir sentido a partir de sua leitura e agência no jogo. Por exemplo, Jenkins fala das narrativas embutidas vindas dos elementos que não fazem parte da encenação explícita construída pelos criadores, mas foram deixadas como pistas – rastros – que incitam a leitura curiosa e hipotética da compreensão do jogador. Mais uma vez, vemos semelhança ao entendimento da leitura segundo Ricoeur quando ele considera que em meio ao pano de fundo das histórias estão outras histórias ainda não narradas que *emergem* nas refigurações da leitura (RICOEUR, 1994, p. 116). Temos aqui outra metáfora de movimento espacial para a narrativa: emergir, vir do fundo à superfície, de dentro para fora, o oposto de afundar (em latim, *mergere*).

Como a progressão e a emergência podem ser situadas no movimento do tempo pelo espaço, os dois conceitos podem tratar da viagem empreendida pelo jogador no mundo do jogo.

Tomemos como exemplo a progressão da sequência ascendente em *Celeste* (2018). É uma viagem de escalada, uma alegoria revelada nos diálogos. A protagonista Madeline quer chegar ao topo da montanha do título, que alcança o céu, para enfrentar seus problemas de ansiedade e depressão que tentam – e conseguem – levá-la de volta ao fundo. Toda a subida é difícil e, portanto, em coesão, impõe desafio tanto para a protagonista (no enredo) como para o jogador (na jogabilidade). Eles enfrentarão a queda e seus medos antes de poder retomar em ascensão triunfal.

A progressão carrega em sua estrutura definida de começo-meio-fim o rumo da compreensão, como vimos em

Ricoeur. A sequência é linear, mas sua coerência é formada e atualizada no tempo da leitura.

No dilema do encontro entre a progressão e a emergência, podemos considerar o caso dos jogos de mundo aberto.

O DILEMA DA ABERTURA NA EMERGÊNCIA

O molde do jogo de mundo aberto é o espaço não linear de grandes proporções que pode ser explorado total ou parcialmente pelo jogador. Seguindo a falácia de "mais é sempre melhor", jogos de mundos abertos tornaram-se tendência de mercado por supostamente prover melhor custo-benefício entre o preço e a duração proporcionada. Um dos resultados disso foi a sensação de vazio e incoerência em mundos abertos que não beneficiam ou até atrapalham a proposta da obra que os carrega como um peso desnecessário.

> A estrutura de muitos jogos de mundo aberto é estranha. A maioria deles dá ao jogador mapas enormes que contêm inúmeras atividades para se engajar, mas a progressão não está de forma alguma atrelada a elas. O progresso tipicamente envolve completar uma série de missões do enredo principal e em muitos casos parece quase como se os desenvolvedores criaram o que poderia ser um jogo linear e o colocaram dentro de um grande mapa, o que leva à sensação de que a missão principal e o mundo aberto estão desconectados um do outro (RAZBUTEN, 2022).

Parte disso se deve ao emprego contraditório de duas noções de tempo diferentes. O primeiro é o tempo do enredo, que costuma manter a narrativa de progressão baseada na linearidade de causa e efeito: um evento leva a outro em cadeia sequencial cronológica. Cada etapa deriva da anterior como se a sucessão fosse imediata e, às vezes, urgente.

O segundo é o tempo emergente do mundo aberto que permite ao jogador guiar-se por sua própria vontade e desviar do caminho de A para B até que deseje retornar ao rumo do enredo. A contradição está quando B sucede a A de forma imediata no enredo, mas, no movimento do jogador, esse tempo pode ser dilatado indefinidamente pela tentação de explorar o mundo – que foi criado exatamente para isso! Se não resolvida, a incoerência afeta o envolvimento do jogador com um elemento ou o outro, mas isso acontece pela dificuldade em conferir ao enredo a mesma abertura dada à geografia, sob o risco do jogo não conseguir manter o controle da narrativa e ela resultar desconexa ou sem o desenvolvimento que talvez fosse mais facilmente alcançado sob a linearidade da progressão.

Alguns jogos contornam esse problema ao estabelecer seu objetivo central no longo prazo: desde o começo, o próximo passo determinado é o último e só poderá ser dado quando personagem e jogador estiverem preparados. Essa estrutura faz com que as viagens de exploração e investigação do mundo aberto não sejam interrupções da linha narrativa, e sim o verdadeiro propósito do jogo, permitindo ao jogador perceber quando sua compreensão e habilidade bastam para finalmente cumprir o objetivo central. Isso acontece exemplarmente em *The legend of Zelda: Breath of the wild* (2017), *Outer Wilds* (2019), *A short hike* (2019) e *Elden ring* (2022), jogos em que, ao invés da urgência, há o crescimento através da jornada. Esses mundos existem como totalidades orgânicas; são de uma só vez lugar e momento, estrada e destino.

O DILEMA DA INTERAÇÃO NARRATIVA

Jenkins aponta que, em questão narrativa, geralmente há dois formatos: ou o jogador participa da narrativa ao executar a ação, ou ele testemunha o jogo executá-la por si só (2004). Mais uma vez, há um dilema entre essas duas opções, mas não devemos assumir que apenas a execução da ação é interativa. Vimos que Paul Ricoeur tratou da interação da leitura textual que torna o leitor um agente. Ou seja, mesmo aquele que testemunha a ação

também interage com o texto através do seu processo de refiguração e compreensão no espaço e no tempo.

Como a interação dos jogos pende mais para a atenção ao jogador enquanto agente executivo do que agente testemunhal, paira a dúvida: quando um jogo perde seu caráter de jogo para tornar-se outra coisa? Quão "jogável" e interativo é o ato de mover-se pelo mundo em busca de compreensão, lendo, observando e investigando? Como dito, o que define o *videogame* não é exato e não há linha divisória clara, mas podemos mencionar um caso de gênero limítrofe que, ainda que não permita uma resposta, enriquece a pergunta: o simulador de caminhada (*walking simulator*).

ANDARILHOS, CURIOSOS E TURISTAS

Antes de ser acolhido como o nome de um gênero, chamar um jogo de simulador de caminhada não tinha intenções elogiosas ou mesmo de descrição neutra. Era uma acusação de tédio, lentidão e baixa interatividade ao jogo *Dear Esther* (2012). A protagonista começa em uma ilha cinzenta ao entardecer e a interação consiste em andar pelo ambiente enquanto um narrador lê cartas que falam de sua experiência no lugar. Não há botão de correr, tudo tem que decorrer lentamente enquanto o jogador avança pela ilha ouvindo a narração fragmentada e evocativa. Em *Everybody is gone to the rapture* (2015), o jogo seguinte do mesmo estúdio, foi adicionado um botão de correr – na verdade, apenas uma caminhada vigorosa – devido à natureza não linear do cenário, o que envolve, além de idas, retornos a certos espaços.

Apesar do nome, não é a caminhada em si que detém o foco do simulador de caminhada. Em diversos jogos o movimento é central à experiência como a maior parte do gênero de plataforma, por exemplo; no rumo oposto, o que guia o gênero simulador de caminhada é menos o movimento e mais o cenário e os traços que transmitem sua sensação de lugar. A atenção não é voltada ao destino, mas aos detalhes e ao percurso que dá forma ao todo. A velocidade, nesse caso, tem o potencial de

macular a absorção do ambiente pelo jogador porque a pressa tende a concentrar no objetivo futuro, cega ao momento.

É comum ao gênero que a protagonista seja a única pessoa no local, como em *Gone Home* (2013), *The Vanishing of Ethan Carter* (2014), *Firewatch* (2016) (a outra pessoa é importante, mas está presente apenas como uma voz no *walkie talkie*). Há apenas o lugar e os rastros deixados como vazios que cabem aos jogadores preencher em seu próprio ritmo e interesse, como um recorte do momento, uma suspensão do tempo na qual existem apenas o olhar e a consciência do jogador que vaga em contemplação e reflexão. *Everybody's gone to the rapture* traz esse viés no próprio título: *todos se foram no arrebatamento*. A protagonista indefinida caminha por uma vila interiorana desprovida de habitantes, dos quais restaram apenas os rastros: as bicicletas e a barraca de acampar em um quintal, cartazes em um quadro de avisos, lenços sujos de sangue sobre uma cama – e também os vestígios sobrenaturais de diálogos sem rostos, apenas vozes das pessoas que habitavam o lugar. Sem personalidade nem objetivo claro, a protagonista é entendida como uma projeção do jogador intrigado, o qual projeta nela suas as suas próprias motivações e move-se pela curiosidade do mistério, observando. Ele caminha pela metáfora do viajante e investiga pela metáfora do detetive.

O simulador de caminhada é como uma vertente atualizada do *flâneur*, tipo de personagem francês do século XIX: "o ocioso que vagueia pelas ruas sem pressa, olhando, vendo, refletindo", um "explorador permeável" e "onividente", notando "quantidades imensas e atordoantes de detalhes variados" (WOOD, 2012, p. 55-6).

O *flâneur*, assim entendido como observador/curioso/visitante/turista, também encontra seu espaço nos vastos jogos de mundos abertos, como na série *Assassin's Creed*, cuja proposta está na ambientação histórica da Grécia de Sócrates, o Egito de Cleópatra, a Veneza do Renascimento, a Paris da Revolução Francesa, entre outros. O deslumbre de detalhes atiça a curiosidade do jogador-viajante e o convida a perambular e se perder para poder se encontrar novamente. A ideia de turismo histórico é tão clara que os títulos mais recentes possuem um modo chamado Discovery Tour que retira o combate, o enredo e

os objetivos definidos para deixar o jogador explorar livremente o mundo do jogo sem amarras ou interrupções, além de incluir tours guiados em locais específicos para fins didáticos.

É notável também o modo de fotografia que permite ao jogador parar o tempo, fazer ajustes e mover a visão da "câmera" para compor e capturar uma imagem. Esse é um recurso muito apropriado ao nível de detalhes e exuberância que a tecnologia permite aos jogos recentes e é comum ao ponto de ser esperado nas grandes produções. O modo de fotografia é um indício de como os jogos são convidativos à contemplação estética do espaço e da ação, o que reforça a ideia de que, de alguma maneira, tal contemplação é uma das muitas formas válidas de leitura, interação e envolvimento entre o jogador e o jogo.

PRÓXIMA PARADA

É marcante como o *videogame* é uma mídia heterogênea, mesmo quando não mencionamos os jogos abstratos e damos atenção apenas aos que possuem aspirações narrativas. Com nossa viagem pelo espaço e o tempo através do agenciamento dos fatos, refiguração e compreensão, interação e imersão, progressão e emergência, podemos ver como as teses de leitura são importantes ao *videogame* e, ainda mais, como a falta de definição, apesar da angústia teórica, é ricamente produtiva porque não permite que as fronteiras sejam estabelecidas. O próprio jogo é um mundo aberto que podemos percorrer, observar e explorar sem um destino em mente, apenas em busca de novas trilhas e horizontes.

REFERÊNCIAS

COMPAGNON, Antoine. *O demônio da teoria*: literatura e senso comum. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2001;

GAGNEBIN, Jeanne Marie. *Lembrar escrever esquecer.* São Paulo: Editora 34, 2009;

JENKINS, Henry. Game design as narrative archtecture. In WARDRIP-FRUIN, Noah (org.). *First Person:* new media as story, performance and game. Cambridge, Estados Unidos: The MIT Press, p. 117-120, 2004; Disponível em: <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html>. Acesso em: 08/06/2022;

JUUL, Jesper. *Half-real*: vídeo games entre regras reais e mundos ficcionais. São Paulo: Blucher, 2019;

LEMOS, Adriana Falqueto. *Literatura e videogame.* Vitória, ES: Pedregulho, 2020;

MANGUEL, Alberto. *O leitor como metáfora*: o viajante, a torre, a traça. São Paulo, Edições SESC São Paulo, 2017;

MILLARD, Adam. *What does "immersion" actually mean?* Vídeo ensaio. 2021. Disponível em: <https://youtu.be/5DANwfC0GWI>. Acesso em: 13/07/2022;

POE, Edgar Allan. Assassinatos na rua Morgue. S.d. Disponível em: https://www.lpm.com.br/artigos-noticias/arquivos/trilogia_poe_assassinatos.pdf

RAZBUTEN. *The structure of open-world games is weird*. Vídeo ensaio. 2022. Disponível em <https://youtu.be/3UBhy2nDlxw>. Acesso: em 13/07/2022;

RICOEUR, Paul. *Tempo e narrativa* - tomo I. Campinas: Papirus, 1994;

_____. *Tempo e narrativa* - tomo III. Campinas: Papirus, 1997;

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Regras do*

jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1. São Paulo: Blucher, 2012;

SANTAELLA, Lucia. O proximismo da auto-referencialidade nos games. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Orgs.). *Mapa do jogo:* a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009;

TOLKIEN, J. R. R. *Sobre histórias de fadas*. São Paulo: Editora Conrad do Brasil, 2006;

WOOD, James. *Como funciona a ficção.* São Paulo: Cosac Naify, 2012;